Las Guías MARCA player

¡¡VÁLIDA PARA XBOX 360 Y PS3!!

SOUL CALIBUR V

LOS COMBOS MÁS PODEROSOS DE TODOS LOS PERSONAJES

Las Guías MARCA player

¡¡VÁLIDA PARA XBOX 360, PS3 Y PC!!

SYNDICATE

LA CAMPAÑA EN SOLITARIO AL DESCUBIERTO | SUPERA LAS MISIONES COOPERATIVAS SIN PROBLEMAS

SOULCALIBUR V



Género: Lucha
Desarrolladora: Project Soul
Editora: Namco Bandai
Precio: 65,95€
Jugadores: 1-2
Online: Sí (1-2)
Idiomas:
Textos
Voces

16

Nota Marca Player

9.1



DEAD ISLAND
DEADISLAND.COM
18
www.pegi.info
XBOX 360 XBOX LIVE PS3 PC
DEEP SILVER

SYNDICATE

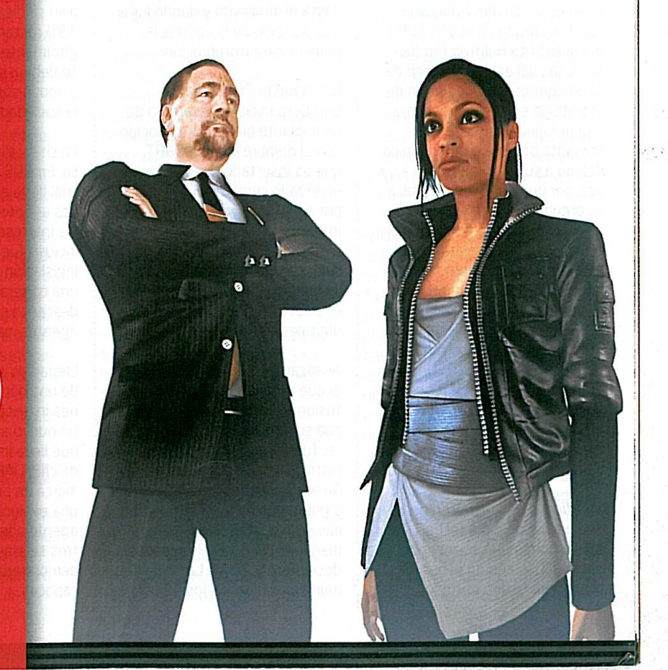


Género: FPS
Desarrolladora: Starbreeze
Editora: EA
Precio:
PS3 y 360: 69,95€
PC: 49,95€
Jugadores: 1
Online: 2 a 4
Idiomas:
Textos
Voces

18

Nota Marca Player

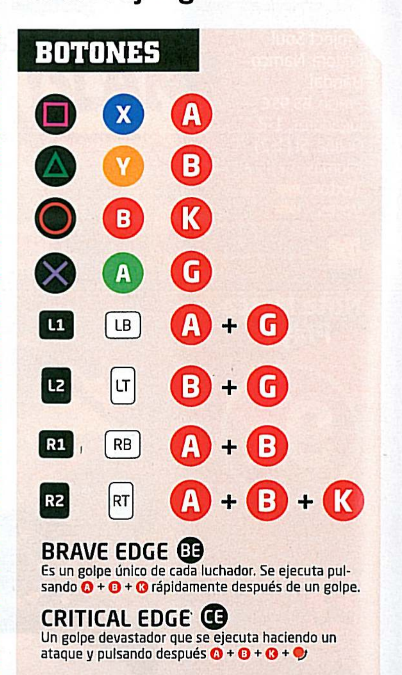
8.3

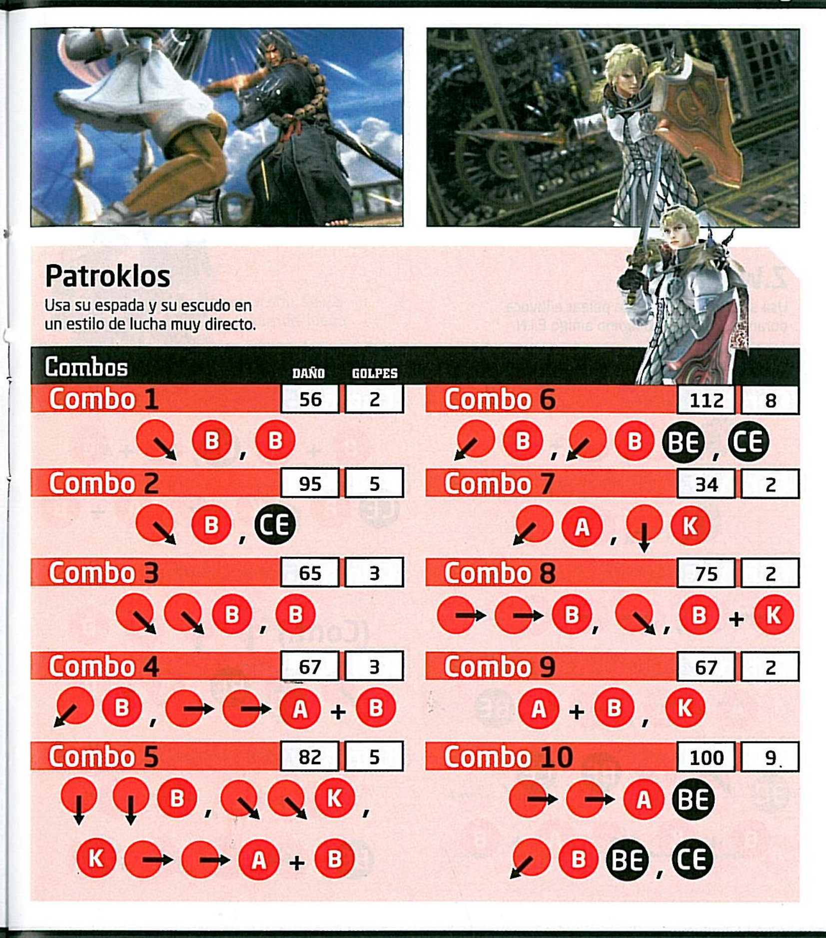


INTRODUCCIÓN:

Lucha sin concesiones en el regreso de una de las sagas más míticas que ha dado nacimiento a personajes que ya forman parte de la historia de los videojuegos.

Vuelve uno de los buques insignia en el género de la lucha. Decir *SoulCalibur* es sinónimo de tradición, calidad y, sobre todo, de una legión de seguidores conseguidos a lo largo de varias generaciones de videoconsolas. Con esta quinta entrega la saga se consolida como un videojuego único, que le da a sus fans exactamente lo que buscan. Diversión rápida y sin concesiones, combos imposibles que son capaces, si eres lo suficientemente hábil, de acabar con la vida completa de tu enemigo antes de que este se dé cuenta siquiera de por donde le vienen los mamporros. Si eres de aquellos que busca el camino a la perfección, de los que no se conforma con aporrear botones de manera aleatoria y quieres conseguir la excelencia con *SoulCalibur V*, en esta guía te ayudaremos a que consigas ejecutar esos golpes imposibles. Con mucha práctica y nuestra ayuda, conseguirás derrotar a los que te han dado para el pelo cada vez que te has atrevido a jugar online. Para ello vamos a poner a tu disposición una guía de combos así como los golpes más importantes de cada personaje. En la columna derecha encontrarás la conversión de botones de tu sistema con su correspondiente traducción al universo *SoulCalibur*, con ello no tendrás ningún problema en entender la guía con la que vamos a ayudarte a convertirte en todo un Edge Master. Los números que encuentras en la cabecera de cada combo corresponden, el primero, al daño conseguido y, el segundo, al número de golpes que se ejecutan con dicho combo.
Coge tu arma preferida y prepárate para la cuenta atrás. Empezamos.





INTRODUCCIÓN:

Las reglas del juego han cambiado. Los seres humanos ya no están restringidos por sus propias limitaciones. Bienvenidos al año 2069.

Los jugadores que tengan unos añitos les sonará el nombre Syndicate, franquicia que fue creada en el año 1993 por la extinta Bullfrog Productions, la cual estaba al cargo de Sean Cooper. Un videojuego de estrategia en tiempo real bajo una perspectiva isométrica. Envuelto por una gran polémica debida a su alta violencia y, a su vez, por un gran éxito gracias a su argumento, hizo las delicias de muchos jugadores de comienzos de los 90. Las plataformas afortunadas en recibirlo fueron inicialmente PC y Commodore Amiga, pero pronto se extendió a Mac, Sega Mega Drive, SNES, 3DO, Atari Jaguar, Acorn Archimedes y NEC PC-9801. Desde entonces, Electronic Arts ha tenido la franquicia guardada en un armario hasta ahora que ha decidido desempolvarla.

Syndicate comienza con un vídeo partiendo de la fecha 1993 (obvio homenaje), avanzando hasta 2017, año en el que se produce la fusión entre las empresas Kader Industrieen y Euroline Medical, siendo la mayor hasta el momento y dando lugar a la creación de EuroCorp, la primera megacorporación.

No es hasta 2025 cuando EuroCorp inicia el desarrollo de un implante biodigital, conocido con el nombre de chip DART, que es insertado directamente en el tallo cerebral, alimentado por adrenalina, y que ofrece a los usuarios una conexión con el "Dataverso". Toda forma de comunicación personal está incluida en el chip, lo que deja obsoletos todos los dispositivos digitales creados hasta la fecha.

Avanzamos a 2032, periodo en el que más corporaciones se fusionan en sindicatos y comienzan su dominio con el control de las funciones sociales y administrativas de sus consumidores. Se borran fronteras entre países y gobiernos para implantar aquellas entre corporaciones. Ahora manda el mercado. Progresamos doce años, a 2044. La población mundial sobrepasa los 15 mil millones, de los cuales solo el 57% está chipeado y enlazado a su sindicato, mientras que el 43% restante está apartado digitalmente del "Dataverso". Todo se debe a la falta de información y apoyo social, marginándoles de la sociedad moderna.

La situación se va poniendo tensa. En 2057, el espionaje industrial llega a cuotas nunca vistas. Los agentes protegen y sirven los intereses de los sindicatos, incluso fuera de los límites de la legislación moderna. Comienza una carrera armamentística sin descanso para conseguir los agentes más sofisticados.

Llegamos al año 2069. Tras más de una década de investigaciones intensivas, EuroCorp lanza un nuevo anfitrión prototipo, que lleva implantado el sistema de chip DART versión 6.1, que marca un punto de inflexión y una evolución importante de los agentes de los sindicatos. Nosotros seremos esos portadores y demostraremos de lo que somos capaces.

PASO A PASO:

¿Listos para la implantación del chip en nuestros cerebros? El universo de Syndicate nos recibe con los brazos abiertos.

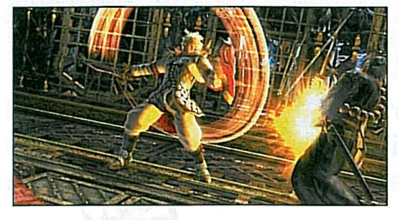
La historia principal de *Syndicate* estará compuesta por un total de 20 capítulos, todos ellos muy lineales, sin rutas alternativas y de una duración corta (influyendo la dificultad en la que juguemos) pero con una media de 15 a 20 minutos. La mayoría tendrán algunos objetos coleccionables denominados tarjetas de visita y propaganda. Los primeros serán más fáciles de visualizar, ya que tendrán forma de busto naranja digital (hay un total de 30). Mientras que los segundos, que deberemos verlos a través de nuestra visión "Superpos. DART", serán más complicados de localizar. Nos deberemos fijar sobre todo en los póster publicitarios ya que en realidad tienen doble fondo, pero también habrá otros en las paredes con tinta invisible (hay un total de 60).

CAPÍTULO 1

¿Con los títulos de crédito y postrado en una silla atado de manos es como comienza Syndicate. Levantamos la vista, y lo primero que vemos es el impacto de un puñetazo en nuestro rostro. El chip DART 6.1 comienza a iniciarse. Seguimos recibiendo golpes, esta vez en el estómago, mientras otros parámetros siguen arrancando. En ese momento nos sale el mensaje de ejecución para el agente. Tendremos dos posibilidades: pulsar el gatillo izquierdo o el stick izquierdo -ambos harán lo mismo-. Le asestaremos un cabezazo y veremos el modo de visión "superpos. DART". Se nos acercará y le daremos de forma automática una patada en el rostro. Será el momento de liberarnos pulsando repetidamente el botón de acción.

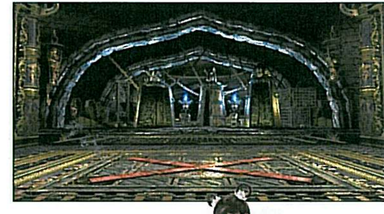
Una vez libres, nos levantaremos y habrá que buscar una salida. Solo hay una puerta de frente, vamos hacia ella. En la siguiente sala giramos a la izquierda, hacia un pequeño pasillo. En ese momento habrá que pulsar el stick derecho que nos servirá para correr. Una vez llegados al final, tendremos que buscar cobertura detrás de unos objetos para no ser alcanzados por los disparos que proceden del exterior. Desde nuestra posición veremos un nuevo pasillo justo al lado del que vinimos. Ahora será momento de correr y deslizarnos al mismo tiempo. Sin parar de hacerlo, llegamos al final, donde una mesa obstaculiza nuestro paso. Pulsando el botón de salto pasaremos por encima de ella y daremos a una puerta a medio abrir. Lo primero es pulsar el botón de acción una vez, seguido de una repetición para terminar de abrirla.

Nada más atravesarla, una nave se nos pondrá delante de nosotros. Es hora de utilizar una nueva función: la vulneración. Para ello tan solo deberemos mantener pulsado el botón que se nos indica hasta completar la barra o soltarlo en el momento justo para obtener un resultado más efectivo. Tras esto, un leve giro a la izquierda, nos agachamos y pasamos entre unos escombros. Nos levantamos y vemos dos robots vigías. Será el turno de emplear la habilidad sobrecarga. Igual que el anterior, dejamos pulsado el botón correspondiente hasta completarlo. Continuamos nuestro camino, una puerta estará cerrada, pero si nos









Z.W.E.I.

Usa su corta espada para pelear e invoca durante la lucha a su lupino amigo E.I.N.

Combos

Combo	DAÑO	GOLPES	Comandos
Combo 1	56	2	↘ B , A + B
Combo 2	43	3	↘ ↘ B , A
Combo 3	64	3	→ A , → → A + B
Combo 4	106	8	A + G , ← B BE ↙ K BE , CE , B + K , ← A + B
Combo 5	167	6	B + K BE , A + G CE B + K , ← A + B
Combo 6	84	5	(Cont.) ↓ ↓ B B ↙ K BE , A + B
Combo 7	72	5	A + G , ← B BE , → → A + B

Leixia

Basándose en la técnica del Wushu, Leixia es de los luchadores más rápidos del juego.

Combos

Combo	DAÑO	GOLPES	Comandos
Combo 1	41	2	↘ B , B + K , K
Combo 2	72	5	↘ B , CE
Combo 3	26	2	← K , ↘ B
Combo 4	64	5	← K , CE
Combo 5	93	9	← ← A , A A BE , ↘ B , ↘ B
Combo 6	92	6	← A + B , CE
Combo 7	76	5	↓ ↓ B , CE
Combo 8	34	2	← ← A , ↘ B
Combo 9	56	3	← A + B , → → K
Combo 10	101	10	← ← A , A A BE → → K , → → K





abalanzamos sobre ella en carrera la derribaremos. Tras ella dos agentes nos estaban esperando, pero automáticamente acabaremos con ellos cayendo desde varios pisos de altura. Una vez en el suelo, nos incorporamos y cogeremos su arma, una pistola.

Avanzamos hasta la puerta de rejillas que vemos delante. Si optamos por ir hacia el otro lado, no podremos, ya que estará cerrado por todos los sitios. Una vez en los barrotes, con el botón de acción rompemos una cadena y salimos al exterior. Solo podemos ir a la izquierda, ahí veremos civiles ebrios por el suelo y aprenderemos a buscar la propaganda oculta por los escenarios. Una vez hecho continuamos por el único camino posible, de momento todo está tranquilo. Tras atravesar un par de salas llegamos a un almacén. Lo primero será subir unas escaleras verticales situadas enfrente y levemente a la derecha de nuestra visión. Una vez arriba, entra por la única puerta que hay. Dos enemigos nos estarán esperando tras ella; los liquidamos y encendemos el panel de control situado en mitad de la sala. Volvemos sobre nuestros pasos y bajamos. Se nos habrá abierto un portón por donde han aparecido nuevos hostiles, acabamos con todos. Avanzamos por donde han venido.

Nuevamente en el exterior más agentes estarán esperándonos. Habrá que matarlos a todos. Para que nos resulte más fácil, lo mejor es utilizar las coberturas y coger el fusil de asalto que deja el primero en morir. Una vez limpio todo, continuamos hasta el fondo y entramos por una puerta que se nos ha abierto. Con un único camino a seguir, llegamos a un patio interior de varias alturas. Deberemos ir subiendo piso por piso al mismo tiempo que eliminamos a la resistencia que encontramos.

Consejo: *Utilizar la visión "superpos. DART" para localizar a los agentes (color naranja), incluso usar las bombonas explosivas si estos se encuentran cerca.*

Una vez arriba del todo, solo hay una puerta para acceder; vamos hacia ella en carrera para derribar la pared tras esta. Aparecemos en un tejado metálico. Una nave nos apunta, tendremos que romper el suelo. Caeremos a una sala donde nos estaban esperando. Ya sin armas, avanzaremos hasta la silla y nos sentaremos. Toda la información será descargada, solo podremos mover la visión. Parecen que los resultados han sido favorables y estamos preparados para una misión real. Nos levantamos nuevamente, acompañamos al agente Merit al ascensor de la derecha. Una vez dentro, el capítulo finaliza.

CAPÍTULO 2

Comenzamos subidos en un transporte aéreo acompañados por Merit. Nuestro objetivo será eliminar y extraer el chip a Gary Chang, ingeniero de biotecnología del sindicato Aspari. Una vez aterricemos, nos bajamos con el stick de dirección. Avanzamos de frente por la plataforma de vuelo hasta la primera puerta. Esta se abrirá con dos vigilantes de seguridad tras ella, los cuales serán asesinados por nuestro compañero. Este se introducirá en el primer ascensor y nos dejará solos en la sala de espera. Lo primero será anular el cerrojo digital de la puerta contigua con el botón correspondiente. Una vez dentro, observamos como dos agentes están interrogando de una forma poco ortodoxa a un empleado. Tendremos que apuntar al oficial que permanece de pie y sobrecargarle el chip. Se volverá loco, tomará una pistola y se cargará a las dos personas de la sala, después se pegará un tiro rompiendo el cristal de seguridad que nos impedía el paso. Saltamos a su interior y salimos por la única puerta que hay. Seguimos el único camino posible a través de unas escaleras que nos llevarán al primer piso. Una vez ahí, continuamos recto hasta la doble puerta de enfrente. Ahí de manera opcional podremos recuperar datos de información. Bajamos las escaleras y nos adentramos por la puerta iluminada en blanco.







Llega la acción. Varios miembros de seguridad nos descubrirán y vendrán hacia nosotros. Habrá que acabar con ellos de la manera que se nos dé mejor. Puede ser solo con nuestra pistola a media y larga distancia, empleando nuestra habilidad de suicidio o ejecutándolos cuando estemos al lado de ellos. Una vez hayamos acabado con los primeros, nuevos vigilantes aparecerán. Una vez muertos podremos seguir.

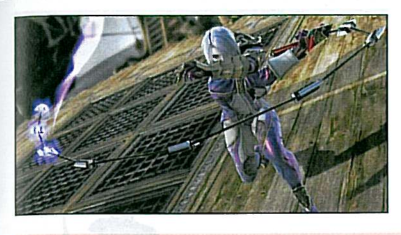
Consejo: *En la mitad superior de la sala, en ambos lados, podremos recoger la criocamas y dejarlos sin sitio de cobertura, lo que hará más fácil su eliminación.*

Vamos hasta el final de la estancia por la única puerta disponible. Seguimos el pasillo, con la puerta bloqueada por la seguridad, giramos a la derecha y vemos una trampilla. La agarramos y con el botón de acción repetidamente la arrancamos. Nos introducimos en ella y aparecemos en un almacén. En la esquina superior derecha hay unas escaleras de pared que nos llevarán al piso superior. Una vez ahí, tomaremos el camino de nuestra derecha. Avanzaremos por encima de las estanterías por la única ruta posible hasta los conductos de ventilación. Aquí será fácil guiarnos por donde nos llevan hasta que veamos en el suelo la rejilla para romper. Al caer giramos a la derecha y entramos por la primera puerta de la izquierda. Nuestro objetivo estará frente a nosotros, se suicidará y será el momento de extraerle el chip.

Damos media vuelta y salimos por el mismo lugar que entramos. Giramos a la derecha y la próxima puerta a la izquierda, que antes estaba bloqueada, se nos habrá abierto. Seguimos de frente y vamos a dar de nuevo a la sala de las criocamas, con nuevos vigilantes. Haremos lo mismo, eliminarlos a todos. Esta vez además habrá una torreta en mitad de la sala; tendremos que vulnerarla para que nos ayude con el enemigo. Avanzamos, y esta vez tomaremos el camino de la derecha, la puerta contraria por la que entramos al principio. Una vez ahí, entramos en la primera habitación de la izquierda para conseguir una nueva arma y su munición correspondiente. Con ella podremos fijar al enemigo y al disparar los proyectiles irán hacia este objetivo, muy práctica para enemigos a cubierto. Salimos y continuamos nuestro camino. Vulneramos un sistema de refrigeración en la parte alta del lugar. Congelará un cristal. Nosotros tendremos que fijar la cerradura del otro lado y disparar hacia él, de esta manera la romperemos. Lo mismo haremos









Natsu

Llegada para contentar a los fans de Taki. Usa dos cuchillas ninja a una velocidad mortal.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Comandos
Combo 1	35	2	← B , ↙ A
Combo 2	60	3	↓ ↓ B , → → B
Combo 3	53	4	← A + B , ← ← A
Combo 4	67	3	↓ A + B , ↶ A + G
Combo 5	128	7	← A + B , CE ← → , ↑ , B + G
Combo 6	50	5	↓ A + B , ↑ K A
Combo 7	77	3	→ → B BE , ↙ A
Combo 8	77	5	← B , ↘ K K K
Combo 9	64	5	↘ B , A ← A + B
Combo 10	123	7	↓ A + B CE , → → B BE , ↙ A

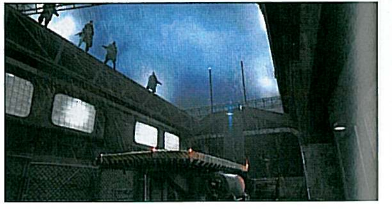
Ezio Auditore

Llegado directamente de *Assassin's Creed*, Ezio es el invitado especial de la entrega.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Comandos
Combo 1	53	2	↙ K , ← ← B
Combo 2	86	4	↙ K , → B BE
Combo 3	60	2	← ← K , ← ← B
Combo 4	69	2	A + B , ← ← B
Combo 5	94	5	↙ ↙ A , ↙ B B B , ← ← B
Combo 6	115	6	A + B , CE
Combo 7	76	4	A , → B BE
Combo 8	60	5	↙ B B B , ↘ B
Combo 9	82	8	↙ B B B , CE
Combo 10	106	4	→ → A + B → → B B , CE









con la de nuestro lado, fijamos y disparamos.

Entramos por ella y salimos justamente por su paralela, la que acabamos de romper. En el siguiente lugar, una oleada de agentes nos estará esperando bien armada. La forma de afrontar la situación será diferente para cada tipo de jugador. Tendremos la posibilidad de ir poco a poco, utilizando las coberturas o más directamente hacia los enemigos. Estos también nos lanzarán granadas de fragmentación, pero gracias a nuestras capacidades podremos desactivarlas y cogerlas para usarlas nosotros. Una vez limpia la zona, seguimos de frente por una puerta simple. Continuamos a través de unos pasillos que solo nos dejan ir en una dirección hasta llegar al exterior. Ahí visualizaremos nuestra nave, a la que debemos llegar para escapar del lugar. Nada más salir, giramos a la derecha y vamos matando a la resistencia que encontremos.

Descubriremos un nuevo mecanismo de defensa, una máquina voladora con escudo. Para acabar con ella lo primero será sobrecargar el chip para quitar el escudo y posteriormente dispararla. Entre las olas de tiros avanzamos y al final del camino giramos a la izquierda para dirigirnos a nuestra nave. Está en pleno vuelo y disparando, pero es alcanzada y cae encima de nosotros. Nos quedaremos colgando de la plataforma rota y con el botón de acción subiremos. Una vez arriba, avanzamos de frente, hacia la zona que anteriormente habíamos dejado de lado para dirigirnos a nuestra vía de escape. Al fondo un ascensor se ha quedado abierto pero sin cabina, sólo el hueco. Cuando nos acerquemos automáticamente Kilo se lanzará sobre él y comenzará a deslizarse.

CAPÍTULO 3

Empezamos donde lo dejamos, deslizándonos por el hueco del ascensor. Una vez llegados a la parte superior de la cabina, deberemos pulsar el botón de correr y saltar para alcanzar justo el elevador que está frente a nosotros. Una vez ahí, nos subimos a unos tubos, nos agachamos y continuamos rectos. El ascensor está bloqueado. Veremos una serie de cables gracias a nuestra visión y a nuestra izquierda un dispositivo que nos permitirá anularlo. Lo atravesamos y, al otro lado, en el suelo, una trampilla para romper con el botón de acción e introducirnos en ella. Una vez en el piso inferior nos llegarán algunos enemigos situados a diferentes alturas o descolgándose del techo. Al llevar equipado el rifle de asalto con fijación no será de mucha dificultad eliminarlos. Hecho esto, a la derecha del ascensor habrá un nuevo interruptor para anular, lo pulsamos y bajará a nuestra altura. Igual que antes, lo atravesamos y continuamos el camino hasta dar con otra rejilla que tendremos que romper. Más agentes aparecerán.

Consejo: *Eliminarlos a todos es optativo. Si no localizamos bien su posición, nos podremos ayudar con nuestra visión DART.*

Lo primero será mirar hacia arriba y activar el ascensor para que suba. Ahora iremos a la izquierda, y en la pared veremos una tapadera para quitar, la arrancamos, nos agachamos y accedemos. Nos ponemos de pie y, al igual que al principio, pulsamos el botón de correr, en el borde saltamos y llegaremos al otro lado. Vamos a dar a una plataforma; en ella nos dejamos caer a la izquierda y ahí salimos por la única puerta. Al otro lado un soldado con escudo nos espera, le fijamos y acabamos con él. Seguimos de frente y nos saldrán naves enemigas, primero vulneramos sus escudos para posteriormente eliminarlas. Cruzamos una verja, nos dejamos caer a una cabina. Desde aquí activamos los interruptores de los ascensores que están a nuestra altura para que bajen. Una vez hecho, giramos a nuestra izquierda y continuamos por el único camino posible, atravesando los elevadores que acabamos de llamar. Al final del piso entramos por la puerta. Aquí también solo habrá una ruta.

Una vez atravesado, llegamos a una sala de espera donde un hostil amenaza a civiles y a nosotros mismos. Le matamos y avanzamos por la puerta que está a su espalda. Continuamos hasta el final entre las personas que se encuentran en el lugar, hasta un ascensor acristalado situado al final a la derecha. Entramos y comenzará a bajar. En el piso inferior, en plena sala de fiesta de buena amplitud, nos estarán esperando unos agentes e irán llegando otros. Acabamos con todos para avanzar. Una vez hecho nos dirigimos a la parte superior izquierda de la discoteca teniendo como referencia el punto de partida. Lo identificaremos porque en la puerta hay un cartel de salida. Al llegar, será derribada, y varios soldados, incluidos un par con escudos, aparecerán. Eliminados, proseguimos subiendo unas escaleras. Arriba, avanzamos por la puerta frente a nosotros. De nuevo más resistencia de manera progresiva. Bajamos a la siguiente planta saltando o por las escaleras y nos dirigimos al fondo, a una zona iluminada de color blanco. Accedemos a esta por un lateral y el capítulo habrá terminado..

CAPÍTULO 4

Ese será nuestro punto de partida. Al cruzar la zona iluminada blanca, giramos a la derecha y vemos una puerta para abrir. Entramos tras forzarla con el botón de acción varias veces y matamos a dos miembros de seguridad. Una vez atravesada la caseta de vigilancia, giramos por la primera puerta de la derecha, es un almacén repleto de ficheros. Continuamos rectos, siguiendo el único camino posible, ya que aunque nos encontraremos otras puertas, permanecerán cerradas. Bajamos las escaleras hasta un recibidor, donde solo a nuestra derecha estará el paso abierto. Ahí otro batallón de agentes nos estará esperando. Como en situaciones anteriores, acabaremos con todos ellos. Aquí tendremos varios puntos para usar de cobertura, como columnas o muros de media altura, además de elementos del entorno. Una vez eliminados, caminamos hasta el final de la sala y entramos por la doble puerta de la izquierda. Hemos llegado al andén del tren, lugar donde Merit ya nos estaba esperando.

Mientras llega nuestro convoy, llegarán agentes. Merit se encargará de los francotiradores del fondo del hall y nosotros de los situados a nuestra altura. Tras varias oleadas, el tren hace su entrada a la estación. Merit salta al techo e intenta acceder a él, mientras que nosotros lo haremos por la única puerta disponible. Antes de hacerlo vendrá corriendo un agente del sindicato Aspari y golpeará a nuestro compañero. Rápido nos acercaremos a las puertas para





Raphael

Un clásico de las últimas entregas regresa con su florete. Especialista en ataques desde lejos.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	38	3	↘ B , B B
Combo 2	48	3	↘ B , A B
Combo 3	65	5	↓ ↓ B , ↘ B , B B
Combo 4	79	10	↓ ↓ B , ↘ B , B BE
Combo 5	65	5	↑ B + B , B B B
Combo 6	94	10	B , ↘ B , B B BE
Combo 7	67	3	↘ ↘ K BE ↓ B
Combo 8	105	7	↘ ↘ K BE CE
Combo 9	49	2	→ → A + B , B + K
Combo 10	78	10	↑ B + K , ↘ B , B B BE



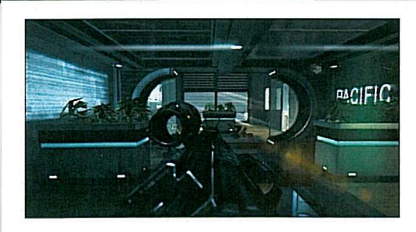


Viola

Esta misteriosa mujer se sirve de su garra de acero para alcanzar a sus oponentes desde la distancia.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	35	3	↘ B , B , B B
Combo 2	30	3	↘ B , ↓ B
Combo 3	34	3	↙ A + B , ↓ B
Combo 4	32	2	→ A + B , ↘ ↘ K
Combo 5	70	5	↘ ↘ B , ← ← B , ↓ B
Combo 6	49	3	→ + B + K , ↓ A K
Combo 7	28	3	↓ B + K , ↗ K
Combo 8	44	5	B , → → A + B B
Combo 9	69	5	→ B + K A , B B
Combo 10	21	2	↓ B + K BE → ↓ A + B





forzarlas con el botón de acción. En ese momento recibiremos una patada en el pecho por el mismo agente que nos desplazará hacia atrás. Será momento de acabar con él.

Será difícil de apuntar, ya que dispone de la habilidad de teletransporte, por lo que habrá que ir disparándole a pequeñas ráfagas. Cuando le hayamos quitado el primer tercio de vida, hará varios clones que también nos atacarán. Si les disparamos, también afectará a su barra de salud y estos irán desapareciendo. Cuando le quede la mitad de vida, nos llegará una pequeña remesa de soldados estándar. Una vez eliminados, dará de nuevo la cara. Ahora la multiplicación se verá aumentada y no serán dos o tres clones, sino que llegará a desplegar entre cinco y seis, todos ellos igual de letales. Ahora la vida le bajará mucho más rápido que antes ya que son muchos blancos a los que acertar. Cuando hayamos acabado prácticamente con él, dispondrá de un escudo que le hace inmune; se lo vulneramos y caerá derrotado. Será momento de acercarnos a él y extraerle el chip con el botón de acción.

Consejo: *Para derrotarle más rápida y eficazmente, usa la visión "superpos. DART", ya que verás su posición en todo momento y al ser a cámara más lenta, acertarás muchos más disparos.*

Con el chip en nuestro poder, vamos nuevamente a las puertas del tren y las abrimos. Al estar dañadas tendremos que forzarlas pulsando el botón de acción repetidamente. Ahí se encontrará Merit, tirado en el suelo y malherido. Una vez dentro, se incorporará, derribará la puerta de acceso al vagón e irá asesinando a todos los civiles que se encuentren en él. Nosotros le acompañaremos por detrás, pero solo con la posibilidad de andar. Llegaremos a la cabina del conductor. Anularemos los controles y el convoy se pondrá en marcha. Habremos terminado el capítulo.

CAPÍTULO 5

Continuamos en la cabina del conductor del tren mientras este se desplaza por el túnel. Nosotros deberemos salir por la puerta que queda tras de nosotros e ir cambiando de vagón. En el primero estarán todos muertos, asesinados por Merit. Para acceder al segundo deberemos abrir la puerta forzándola con el botón de acción varias veces. Habrá un humo tóxico que mata a los pasajeros, pero nosotros somos inmunes al gas. En el siguiente coche sucederá lo mismo; la situación parece tranquila. Llegamos a la puerta y, como antes, la forzamos. Avanzamos, y al abrir el nuevo compartimento nos encontramos con los primeros soldados. Tendremos que matarlos. Nos dirigimos al nuevo vagón, junto con más agentes, desactivaremos una torreta situada en la parte superior. Cruzamos una nueva puerta y llegamos al final del tren. Ahí cogeremos una ametralladora pesada con munición infinita.

Nos hemos detenido, y en la doble puerta situada a la derecha de por donde accedimos se disponen a entrar nuevos enemigos. Una vez abierta, salimos al exterior de una nave donde estamos parados para desactivar el control de seguridad. Para ello deberemos subir por las escaleras situadas frente a nosotros, levemente a la izquierda. Una vez arriba, lo desactivamos con el botón de acción. Los agarres que sujetan



nuestro tren se han soltado. Salimos por la puerta contraria a la que entramos. Salimos a una plataforma en el piso superior; si giramos a la derecha, vemos como dos portones se abren permitiendo la entrada a nuevos enemigos. Con nuestra ametralladora nos ocupamos de todos ellos. Podremos usar nuestras habilidades, pero no será necesario. Una vez despejado, subimos nuevamente al convoy. A la derecha hay un pequeño montacargas, subimos y lo activamos.

Estamos en la parte superior del tren. Nada más subir varios agentes nos estarán esperando; acabamos con ellos. Seguimos adelante y veremos que frente a nosotros se aproximan pequeñas motos voladoras pilotadas por agentes. Nos pasarán de forma rápida para situarse detrás de nosotros y nos dispararán hasta ponerse en paralelo. Para cubrirnos activaremos una ventilación exterior situada en el suelo de cada vagón. Habrá dos maneras de acabar con ellas, o bien con una ráfaga de disparos o bien provocándoles un cortocircuito, esto último algo más lento. Aunque lleguemos lo más rápido posible a la cabecera del tren, este proceso habrá que repetirlo varias veces hasta que alcancemos el exterior.

Una vez nos encontremos al aire libre, una nave de combate Aspari vendrá a por nosotros. Lo primero será redirigir los controles gracias a nuestras habilidades, así evitaremos ser alcanzados temporalmente por su torreta. Una vez hecho, retrocederá para situarse encima de nosotros, desde ahí nos lanzará una ristra de cinco cohetes, los cuales podremos vulnerar para no ser alcanzados. Una vez haya descargado, volverá a situarse donde se encontraba al principio y deberemos repetir el proceso. La nave, siempre que esté situada en el lateral, estará escoltada por motos voladoras que también nos dispararán, por lo que deberemos eliminarlas.

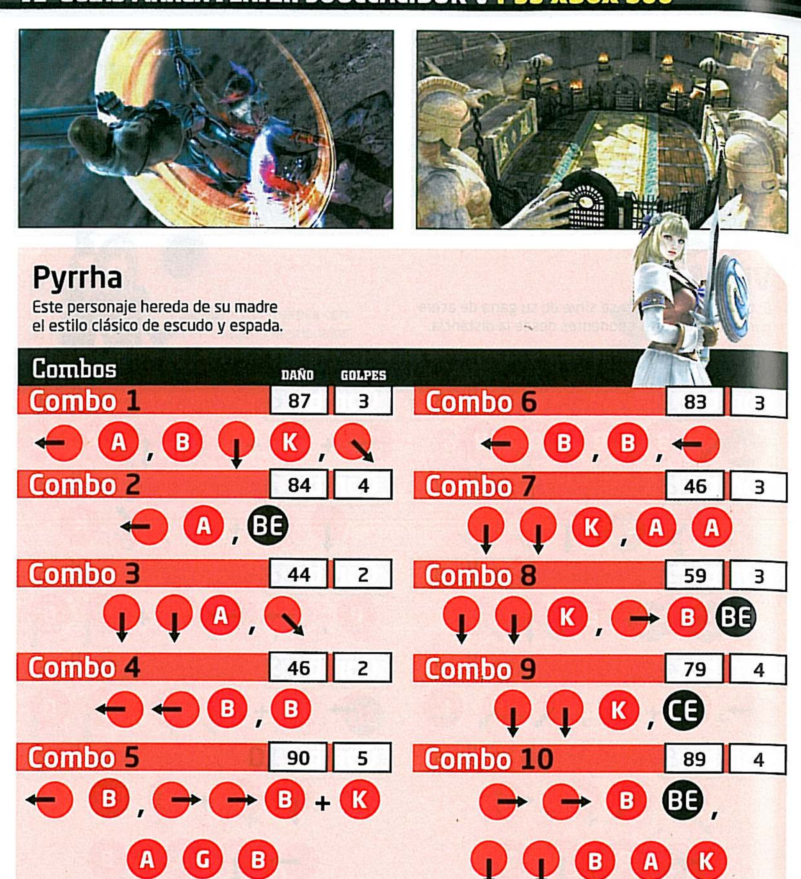
Consejo: *Al ir equipados con la ametralladora de munición infinita, no soltar el gatillo de disparo en ningún momento. Le quitaremos más rápido la integridad del casco y acabaremos con los agentes motorizados.*

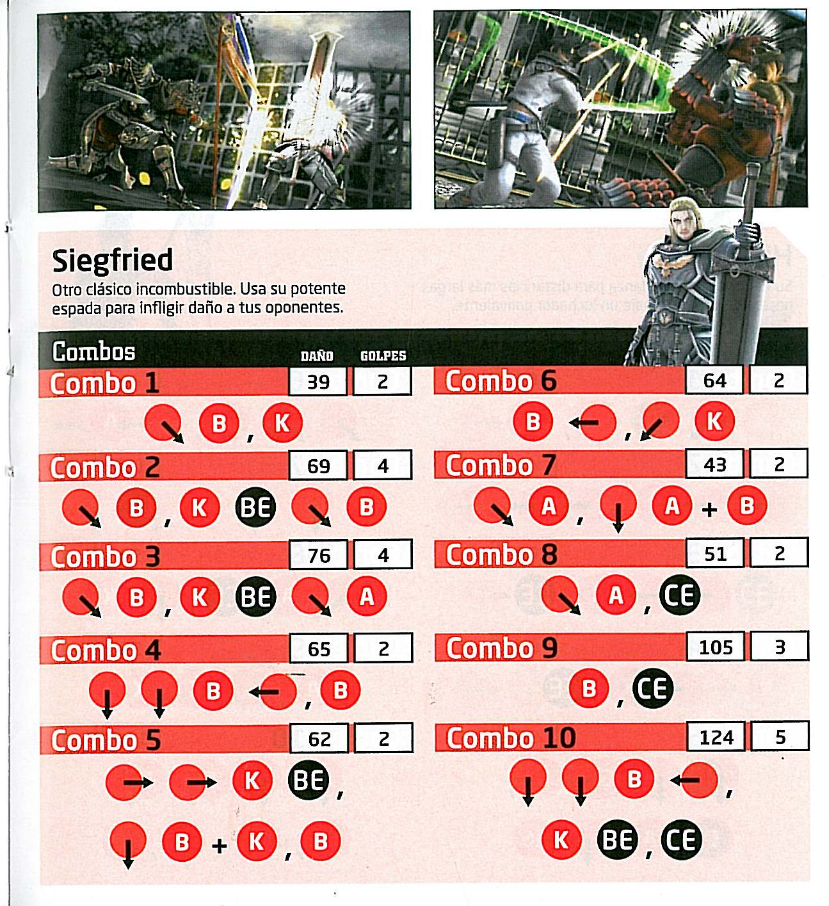
Una vez derrotada, se desplomará y, si alguna moto queda con vida, huirá. Será entonces cuando el capítulo haya terminado.

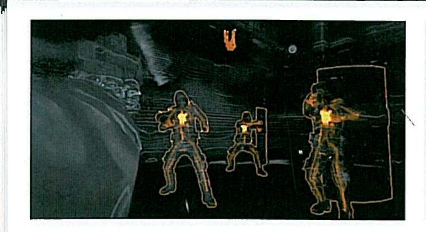
CAPÍTULO 6

Regresamos nuevamente al cuartel general tras haber huido de Los Ángeles en el tren de alta velocidad. Estamos subiendo en un ascensor. Una vez en la planta correspondiente salimos de él. Por el momento no tendremos disponible ningún tipo de arma ni habilidad. Continuamos de frente hasta llegar a una puerta automática. Una vez ahí veremos al otro lado a Jack Denham, director ejecutivo de la compañía. Desde este momento los controles pasarán a ser automáticos salvo nuestra vista que podremos moverla libremente. Acompañaremos al jefe durante un rato por los pasillos de las instalaciones mientras nos pone al corriente de cómo está la situación. Llegaremos a una doble puerta donde deberemos pulsar el botón de la misma para acceder.

Una vez al otro lado, veremos a Merit tumbado sobre un asiento donde también se le ha insertado el chip DART 6.1. Comienza a tener convulsiones, deberemos acercarnos

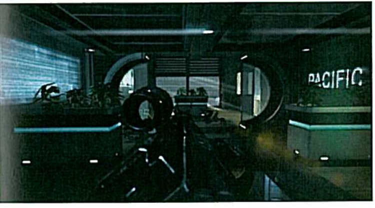












a él y ayudar a la doctora Lily Drawl a mantenerle quieto para que pueda tranquilizarlo. Una vez estabilizado, deberemos volver a acompañar a Jack Denham, solo que esta vez no será automáticamente con antes. Será hasta un ascensor, una vez dentro el capítulo se dará por finalizado.

CAPÍTULO 7

TViajando en un transporte aéreo llegamos al punto de aterrizaje situado en la azotea de un edificio. Con el stick de dirección nos bajaremos. Avanzamos de frente y cruzamos la única puerta que veremos a nuestra derecha. Bajamos las escaleras y cruzamos un marco, habrá dos nuevas puertas. La situada a la derecha nos llevará a un lugar sin salida, por lo tanto tomaremos el camino de la izquierda. Avanzamos por el único camino disponible. Vamos a dar a un parking. Proseguimos por unas pasarelas hasta la mitad de estas, ahí activaremos los cerrojos, se abrirán y saldremos al exterior. Giramos a la izquierda y continuamos por nuevas azoteas. Seguimos de frente hasta el centro, ahí estará Merit esperándonos. Nos acercamos a él y nos empezará a hablar. Habrá que usar un dispositivo de vigilancia enfocado al edificio de enfrente. Una vez tengamos la visión de este, acercaremos la cámara con el stick y con nuestras habilidades activaremos las cámaras de vigilancia.

Una vez hecho, podremos escuchar toda la conversación de Lily Drawl desde diferentes ángulos, ya que dispondremos de un total de cuatro cámaras. De repente la casa es asaltada por agentes de un sindicato, secuestrando a la ingeniera. Salimos de la visión de vigilancia, tendemos un cable hacia su piso y nos lanzamos hasta él. Una vez dentro, varios enemigos son eliminados desde la distancia por nuestro compañero; nosotros cogeremos sus armas. Salimos por el agujero que han provocado en la pared. Avanzamos por los pasillos del edificio, primer giro a la izquierda y cuando hagamos el segundo una horda de agentes vendrá a por nosotros. Tendremos que acabar con ellos, pudiendo usar varios puntos de cobertura, también equiparnos o cambiar las armas. Una vez eliminados, giramos a la derecha y vemos una secuencia de un soldado saliendo de un ascensor; irá equipado con un escudo. Se lo vulneraremos con nuestras capacidades y será el momento de quitarle la barra de salud.

Tras ello, continuamos por el único camino posible, nuevos agentes saldrán a nuestro paso. Cuando también los matemos, avanzaremos; subimos unas escaleras. Damos a un pequeño patio interior donde otro enemigo con escudo nos estará esperando junto a varios agentes normales. Una vez eliminados, continuamos por la puerta doble de enfrente, la única abierta. A la derecha habrá unas escaleras de poca altura que nos llevarán a un recibidor sin salida. De nuevo nos encontramos en los pasillos del edificio. Según avanzamos, un par de nuevos soldados aparecerán. Continuamos una vez los hayamos matado, y veremos como el secuestrador huye con Lily; una explosión nos derribará varios metros hacia atrás. Nos incorporamos, seguimos el camino posible, al no tener salida, nos giramos y, mientras corremos, nos abalanzamos sobre la pared en llamas para tirarla. Accedemos a un dúplex, bajamos las escaleras y salimos por la puerta hacia el exterior. Nuevamente en el pasillo, giramos a la derecha y avanzamos, unos vigilantes de seguridad nos piden ayuda y que rescatemos a la doctora. Cruzamos una doble puerta, seguimos de frente y el capítulo habrá terminado.

CAPÍTULO 8

Empezamos desde la misma puerta por donde anteriormente salimos. Avanzamos por la situada frente a nosotros y veremos como el agente de Aspari huye con Lily Drawl. Daremos a un gran patio interior donde se conectan varios edificios. Estará plagado de enemigos a los que tendremos que eliminar. Podremos tomar diferentes caminos a la hora de la batalla, con variados puntos de cobertura, como pueden ser columnas o ascensores, entre otros objetos. Una vez hayamos despejado la zona, vamos hasta el fondo de la habitación, hasta una puerta situada al bajar unos pocos escalones. Continuamos a través de los almacenes hasta llegar a una zona más amplia pero de una sola dirección. Nuevos agentes irán apareciendo para frenarnos el paso; nosotros los liquidamos. Avanzamos, a la derecha habrá una puerta, cruzamos. Hay frente a nosotros unas escaleras, arriba de ellas otro enemigo, lo matamos y subimos. Vemos dos agentes en un ascensor, lo vulneramos y caerán al vacío. De nuevo más escaleras, las subimos.

Damos a una plataforma exterior con un enemigo de frente, le eliminamos y accedemos por donde él se encuentra. Estamos en una sala de exposiciones, con otro soldado. En ella entramos por la puerta de nuestra izquierda, un pasillo muy iluminado con una sola salida. Una vez cruzada la doble puerta, de nuevo una pequeña explanada, de cobertura tendremos columnas y mostradores. Eliminaremos a agentes normales y alguno de ellos con escudo. Una vez hecho, un soldado superior hará acto de presencia equipado con una ametralladora y dos agentes de escolta. Lo más efectivo será eliminar a estos dos primero con alguna habilidad. Posteriormente, al jefe habrá que quitarle el escudo tres veces, con sus respectivas barras de salud. Una vez eliminado, dejará en el suelo la ametralladora. Nos hacemos con ella. Avanzamos por la puerta situada frente a la que hemos acabamos de entrar.

Vulneramos el sistema de refrigeración, se congelará el cristal y podremos romperlo con nuestra arma pesada. Lo cruzamos y salimos por la puerta. Tras ella nos estará esperando resistencia hostil. El primero en encontrarnos nos lanzará una granada que podemos desactivar. Al ir equipados con la ametralladora, podremos ir eliminando a todo agente que se nos ponga delante, incluido los que van equipados con escudo protector sin tener que vulnerarlos. En esa sala, bajamos las escaleras situadas delante de nosotros. Una vez en el piso inferior, proseguiremos por el camino de nuestra izquierda. Damos al exterior donde más enemigos nos esperan. Una vez hecho, avanzamos de frente. Veremos como delante aparece una nave que vuela hacia nosotros. En ese momento, de manera automática, nos agarraremos a ella y saldremos volando. Aquí finaliza el capítulo.

Consejo: *Si no matamos ningún civil en esta zona, conseguiremos un logro/trofeo.*

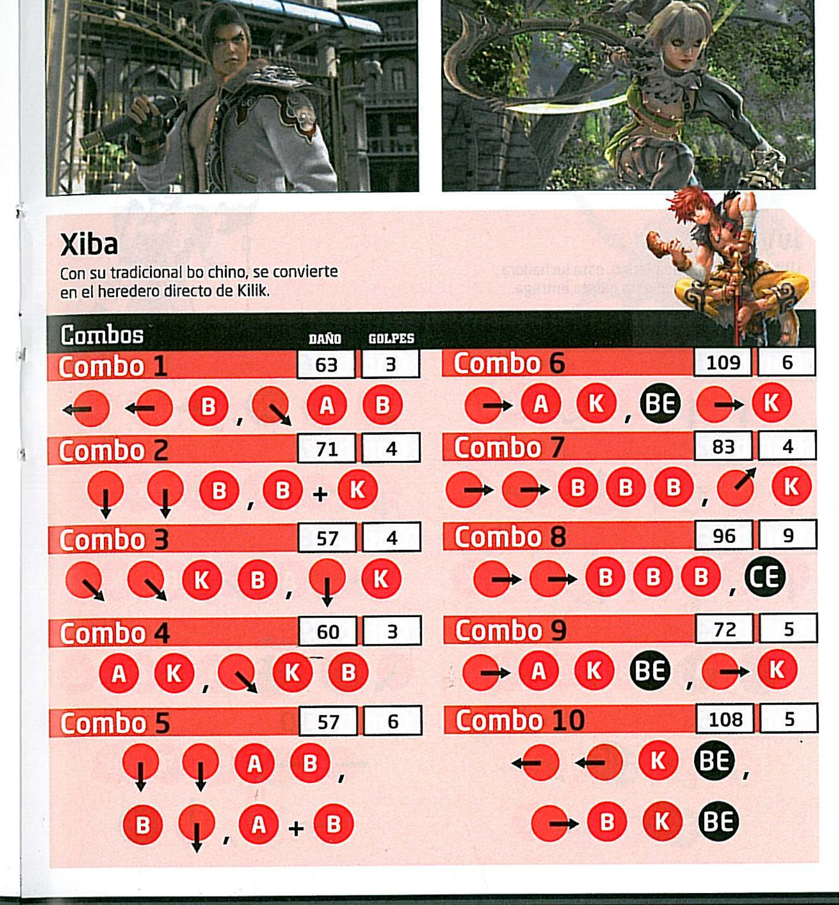


Hilde

Su espada corta y su lanza para distancias más largas hacen de este personaje un luchador polivalente.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	62	3	↘ B A, B
Combo 2	45	2	→ → B, → → K
Combo 3	60	2	→ → B, CE
Combo 4	61	2	→ K, CE
Combo 5	96	7	↓ ↓ B, B, G, A, ↓ K
Combo 6	42	2	↙ ↙ B, ↙ A
Combo 7	110	7	↓ ↓ B, CE
Combo 8	94	4	↘ A, CE, ↓ K
Combo 9	50	3	A, ↙ K K
Combo 10	110	9	↓ ↓ B, B, G, B + K, B



Xiba

Con su tradicional bo chino, se convierte en el heredero directo de Kilik.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	63	3	← ← B, ↘ A B
Combo 2	71	4	↓ ↓ B, B + K
Combo 3	57	4	↘ ↘ K B, ↓ K
Combo 4	60	3	A K, ↘ K B
Combo 5	57	6	↓ ↓ A B, B ↓, A + B
Combo 6	109	6	→ A K, BE → K
Combo 7	83	4	→ → B B B, ↗ K
Combo 8	96	9	→ → B B B, CE
Combo 9	72	5	→ A K BE, → K
Combo 10	108	5	← ← K BE, → B K BE









CAPÍTULO 9

Continuamos agarrados a la nave. Desde ella podemos visualizar en medio del océano una ciudad flotante: ese es nuestro destino. Por el momento solo serán movimientos con la cabeza lo que podremos realizar. Nuestro transporte se pondrá en paralelo a una pared con las ventanas cerradas, habrá que mirar de frente y levemente hacia arriba para anular el escudo de protección. Una vez realizado, estarán al descubierto. Es el momento de mover el stick de dirección y de manera automática nos abalanzaremos sobre ellas rompiendo el cristal.

Una vez dentro, estamos en una amplia sala. Lo primero a realizar será acercarnos a un científico situado en un ordenador a nuestra izquierda y extraerle el chip. Una vez hecho, deberemos anular el control aéreo; será en el computador donde se encontraba. Tras ello, subimos a la segunda altura de la habitación, justo a nuestra espalda y giramos a la izquierda. Una puerta se nos habrá abierto. Ahí accedemos por la puerta situada entre los número uno y tres a nuestra derecha. En el pasillo vamos a la izquierda y llegamos a una pequeña plaza con tres puertas, solo estará abierta la situada a la izquierda –centro y derecha permanecerán cerradas–.

Continuamos por el único camino posible hasta llegar a dos ascensores. Esperaremos a que llegue uno de ellos y entramos en él. Ahí miraremos al panel de control situado en la derecha y lo anularemos con nuestras habilidades. Tras subir unos pisos se detendrá por control de seguridad. Habrá que romper otro panel, que está colocado a la izquierda del anterior, con los botones de acción. Tras ello nos pondremos de nuevo en marcha y habrá terminado el capítulo.

CAPÍTULO 10

Comenzamos en el mismo ascensor que nos encontrábamos. Una vez llega al piso correspondiente, veremos frente a nosotros dos enemigos. No tendremos armas, por lo que habrá que acercarnos a ellos lo más rápido posible y ejecutarlos con el stick correspondiente. Ahora podremos recoger sus armas. Continuamos de frente, bajamos por las escaleras y daremos en una explanada exterior plagada de soldados. Estos se encontrarán a diferentes alturas, por lo que es recomendable usar nuestras habilidades. Una vez hayamos acabado con el último, por la doble puerta que tendremos al final del lugar, aparecerá un agente con triple armadura y un nuevo arma: el lanzamisiles. Una vez derrotado, la cogeremos nosotros. Apuntamos y fijamos los tres cierres por la puerta que ha salido y disparamos. Una vez rotos, entramos. Giramos a la derecha y entramos por la puerta simple.

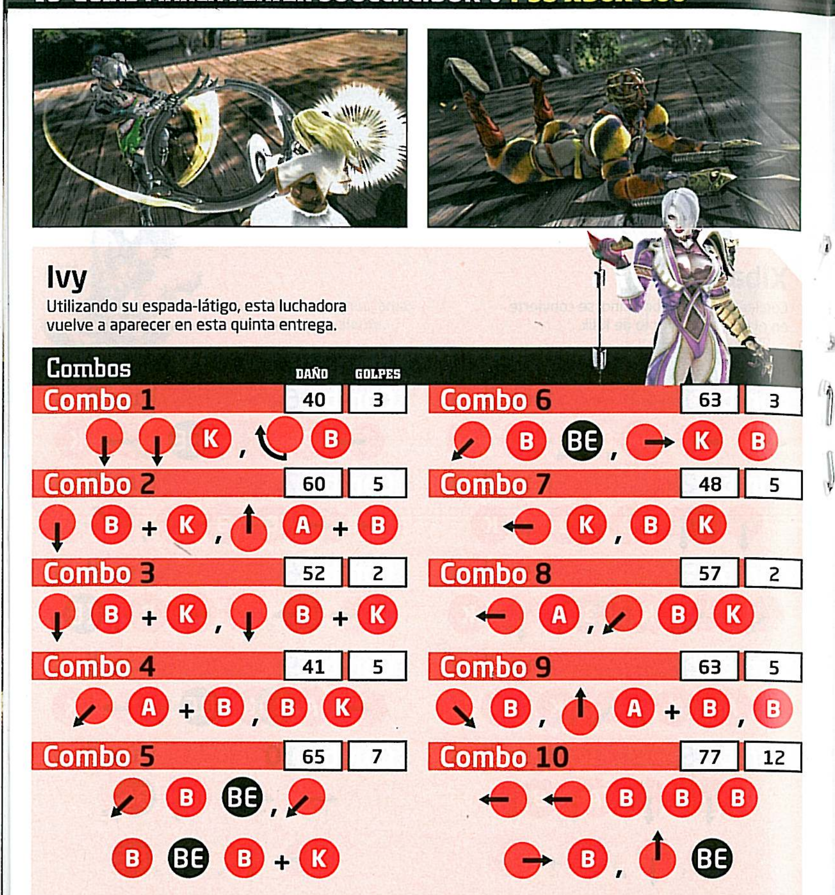
Bajamos las escaleras, continuamos por el pasillo y damos a un laboratorio. Aquí proseguimos, esta vez subiendo escaleras. Atravesamos una puerta y llegamos a una nueva zona exterior. Aquí veremos numerosas torretas voladoras. Para derribarlas tendremos que cortocircuitar sus chips, de esta manera no tendrán escudo protector; las fijamos y disparamos. No dejarán de salir si no acabamos con los agentes. Para ello, vamos hasta el final, subimos por las escaleras amarillas, continuamos por la pasarela metálica y de nuevo otras cortas escaleras. Ahí estarán activando las lanzaderas de las torretas. Los matamos y no saldrán más. Una vez hayamos acabado con todos, seguimos por ese mismo camino. Al final veremos un puesto de vigilancia, nos cargamos al de seguridad. Activamos un panel de control y a nuestra espalda se abrirá una puerta.

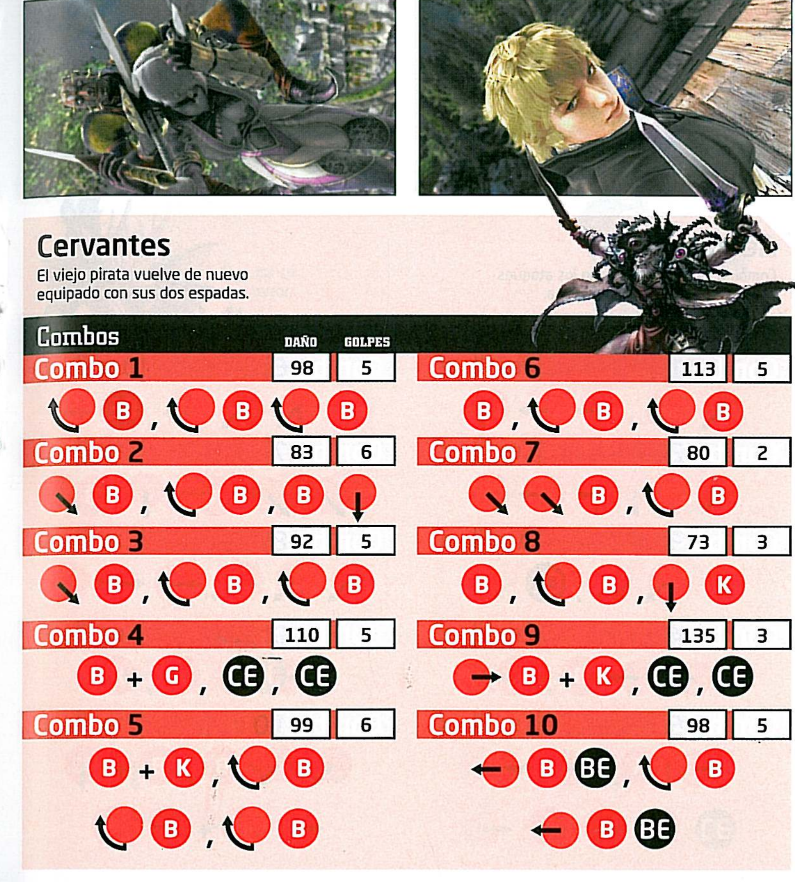
Continuamos de frente. Bajamos unas escaleras y avanzamos por la puerta que está ante nosotros. Nuevamente estamos en una zona exterior. Seguimos rectos, por otras escaleras. Llegamos a un andén y vemos diferentes puertos de despegue para las naves. Desde aquí tendremos que eliminar a varios agentes que se encuentran al otro lado. Una vez hecho, proseguimos por el camino de la derecha. Entramos por la puerta y llegamos al hangar. La puerta estará cerrada, por lo que tendremos que abrirla con nuestras habilidades. Nuevos enemigos nos estarán esperando al otro lado. Acabamos con ellos y continuamos por el camino de la derecha. De nuevo en otro andén. Repetimos el mismo proceso que antes. Ahora al acceder al hangar y abrir la puerta, nuevos agentes aparecerán. Dos de ellos irán equipados con un sistema que producirá interferencias en nuestras habilidades. Serán los primeros que tendremos que eliminar. Una vez hecho esto, al soldado con el escudo protector podremos derribarlo. Cuando hayamos despejado la zona, saldremos por la puerta situada a la izquierda respecto a donde salió el enemigo.

Hemos llegado a un nuevo hangar. Como antes, primero abriremos una puerta. Tras pasarla lo haremos con una segunda. Al otro lado nuevos agentes con inhibidores nos estarán esperando junto a torretas voladoras y soldados normales. Una vez hayamos matado a todos, nos dirigimos hasta el final de la zona de lanzamiento. En el suelo veremos una trampilla, la rompemos con el botón de acción. Nos metemos en su interior y una vez ahí, nos agachamos y continuamos por el conducto de ventilación. Solo hay un camino posible. Tras avanzar un par de largos conductos, al girar en una esquina a la izquierda, una torreta nos estará esperando, la vulneramos y eliminamos. Avanzamos y nos dejamos caer hasta una nueva zona. Ahí de momento sólo veremos cómo llega una nave enemiga con Lily Drawl a bordo. Una vez se la hayan llevado, una puerta se abrirá al final del pasillo. Desde ahí anularemos la plataforma de aterrizaje que se colocará debajo de nosotros. Mientras disparamos a los agentes que nos han detectado. Saltamos sobre ella y llegamos al ascensor por donde se han ido. Vulneramos su seguridad. Dos enemigos con inhibidores y uno con escudo aparecerán por nuestra izquierda. Una vez eliminados, las puertas del ascensor se habrán abierto.

CAPÍTULO 11

Lo primero, salimos del ascensor y giramos a la izquierda. Veremos dos agentes, uno de ellos con inhibidor; vamos hacia ellos y los eliminamos. Se abrirá la puerta pequeña situada frente a ellos. Entramos y damos a unas escaleras, las cual tendremos que ir bajando hasta el último piso. Según avanzamos notaremos nuestra visión y habilidades borrosas. El motivo será que en el suelo habrá otro inhibidor, nos acercamos a él y con el botón de acción lo rompemos. Una vez ahí, vamos a la puerta que

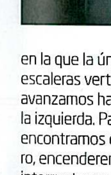


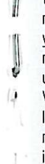












tiene el número cuatro en la parte superior. Abrimos la esclusa con nuestras habilidades y la cruzamos. Frente a nosotros tenemos unas escaleras de pared, nos aproximamos a ellas y descendemos. Cuando lleguemos abajo, continuamos de frente, la única posibilidad que tenemos. En el final, miramos al suelo y habrá una rejilla. Como en ocasiones anteriores, la romperemos con el botón de acción. Caemos a una nueva plataforma, continuamos rectos, solo hay un camino posible. Llegaremos a unas puertas dobles, al atravesarlas recibiremos un golpe del agente Ramón del sindicato Cayman-Global.

De manera automática recibiremos una serie de golpes y caeremos un piso. Él se quedará unos metros por encima, subido a unos andamios. Desde ahí nos irá fijando con el lanzacohetes y disparará. En ese momento deberemos redirigirlos para que vayan contra él mismo. Al ser alcanzado, irá saltando a otros andamios. Cada vez será mayor el número de misiles.

Consejo: *Si en una oleada de 5, logramos redirigirlos todos, obtendremos un logro/trofeo.*

También a medida que progresemos nos echará al suelo inhibidores para anular nuestras habilidades; deberemos acercarnos rápidamente para romperlos. Una vez vayan impactando, los irá esquivando o protegiéndose de ellos, pero los andamios se irán destrozando. Habrá un momento en el que no tendrá opción de escapar a uno nuevo y se posará sobre un andamio con generador. Una vez ahí, si este previamente ha sido alcanzado por los misiles, tan solo deberemos sobrecargarlo con nuestras capacidades.

Consejo: *Cuando redirijamos los misiles, lo mejor será hacerlo lo antes posible y lo más cercanos a él, ya que dispone de la capacidad de volverlos de nuevo contra nosotros.*

Caerá donde estamos nosotros. Nos acercamos a él para extraerle el chip, pero se levantará y comenzará a golpear. En ese momento es disparado por la espalda por Lily Drawl. Ahora sí podremos realizar correctamente la extracción. Seguimos a la doctora hasta una nave de transporte, montamos a bordo y huiremos de la ciudad flotante. Habremos terminado el capítulo.

CAPÍTULO 12

Estamos en Nueva York tras haber dejado atrás la ciudad flotante La Ballena. Acompañados por Lily Drawl, nuestro medio de transporte aéreo nos sitúa en la zona baja de la ciudad, lugar donde residen los restos del mundo antiguo. Lo primero será ayudar a nuestra ingeniera a trepar una pared y alcanzar unas escaleras con el botón de acción para que desde el otro lado pueda abrirnos la puerta. Una vez hecho, seguimos adelante. En el suelo de la zona trasera del edificio veremos una rejitas iluminadas. Nos acercamos y con el botón de acción las rompemos para introducirnos en ellas. Una vez dentro nos agachamos y continuamos de frente, iremos a dar a túneles de alcantarillado.

Nada más llegar, continuamos recto, a la izquierda habrá una tapadera metálica. La quitaremos pulsando repetidamente el botón de acción. Proseguimos agachados entre viejos conductos hasta una pequeña sala en la que la única salida es subir una escaleras verticales. Una vez arriba, avanzamos hasta dar a una puerta a la izquierda. Pasamos por ella y nos encontramos en un patio. Lo primero, encenderemos la luz, situado el interruptor en la pequeña sala que tendremos a nuestra izquierda nada más entrar. Una vez hecho, salimos y vamos de frente hacia la valla metálica, en la cual romperemos una cadena con el botón de acción. Vamos a la derecha, por detrás de las estanterías, subimos a una pasarela metálica y activamos un nuevo interruptor. Una luz nos cegará unos segundos.

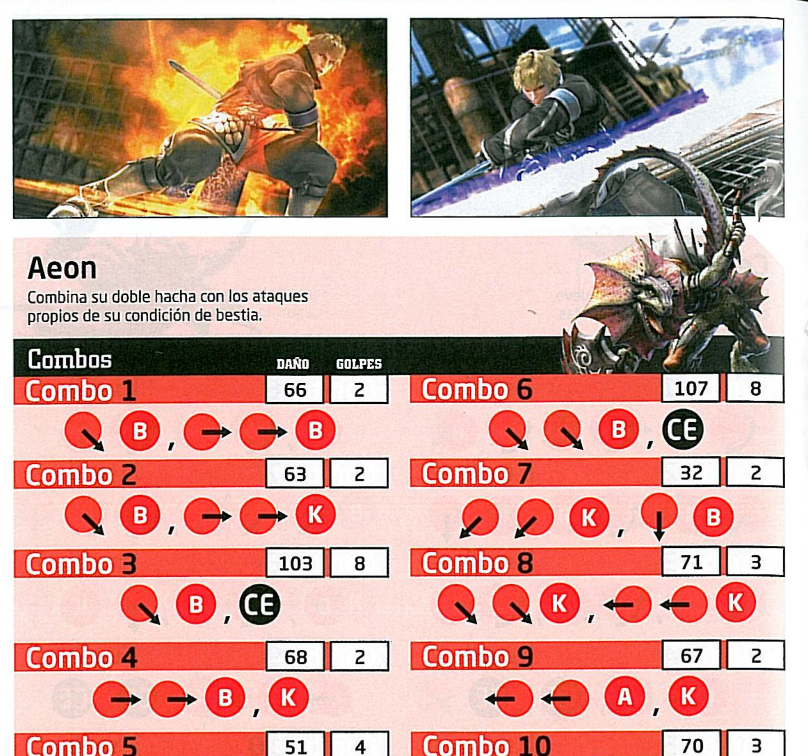
Desde ahí y sin bajar de la pasarela, nos acercamos a la estantería de la izquierda. Nos subimos a ella y seguidamente a unas cajas. Ahora rotamos a la derecha y saltamos a una plataforma aérea. Pulsamos el stick de correr y llegando al final de la misma el botón de salto para caer en el primer piso frente a nosotros. Continuamos a la derecha para activar un nuevo interruptor. Una vez realizado, la plataforma anterior se desplazará, quedando delante de nosotros. Un paso a la derecha y saltamos por delante de la barandilla para caer en ella. De nuevo repetimos la carrera y el salto. Una vez alcanzado el otro lado continuamos por la única puerta. Subimos las escaleras y continuamos por el único camino posible. Una vez lleguemos al final del recorrido, romperemos una nueva cadena. Nos adentramos en los bajos del edificio, giramos a la izquierda y seguimos el camino. En la primera bifurcación hay que ir de frente, unas nuevas escaleras y una puerta algo resistente.

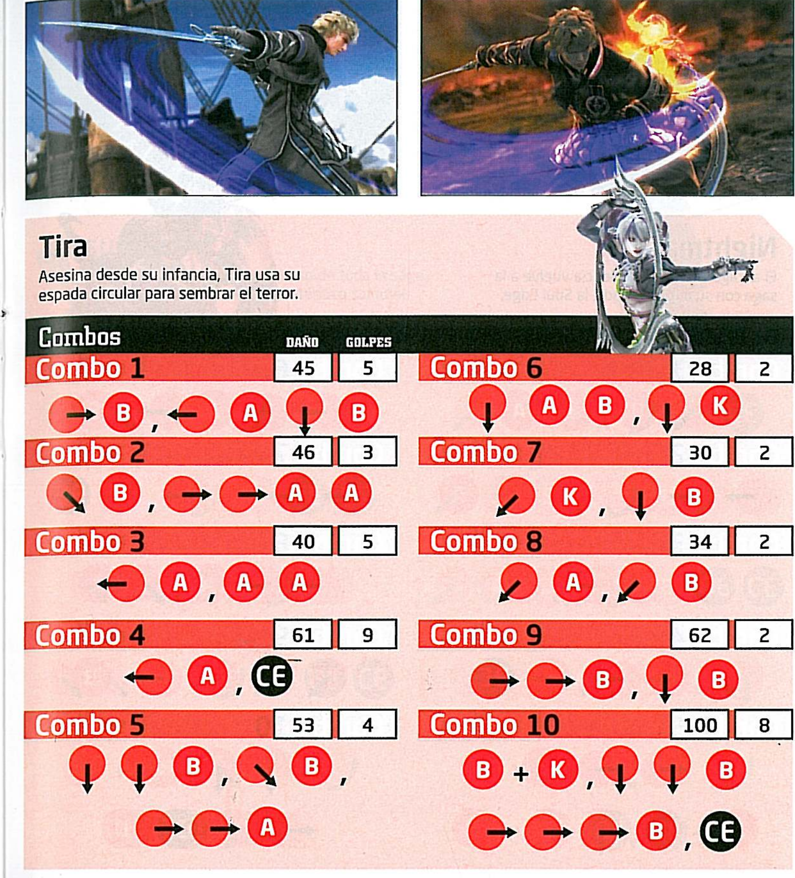
Una vez abierta salimos de nuevo al exterior. En este espacio abierto podremos contemplar la pobreza y el estado de esta zona de la ciudad mientras andamos de frente. Una vez hayamos llegado al final, entramos por la única puerta que se abre de una tienda. Dentro proseguimos por la única ruta posible, a través de un par de habitaciones y subiendo nuevamente escaleras. Alcanzado el segundo piso, cruzamos una puerta. En la nueva sala nos encontraremos otro portón que esta vez tendremos que forzar nosotros mismos. Veremos una pasarela para cruzar, vamos hacia ella. Cuando estemos por la mitad detectaremos que está llena de cargas electromagnéticas que no podremos desactivar. Explotarán y nos dejará inconscientes. El capítulo ha concluido.

CAPÍTULO 13

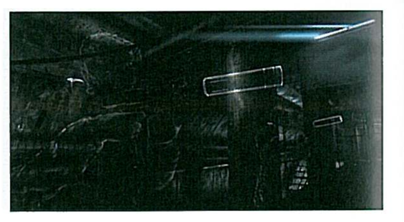
Tendidos en el suelo y malherido tras haber sufrido las explosiones anteriores, deberemos pulsar repetidamente el botón de acción para incorporarnos. Delante de nosotros, a través de una trampilla, aparecerá un enemigo con un subfusil, nos acercamos lo más rápido posible y acabamos con él cuerpo a cuerpo. Avanzamos y nuevos civiles armados aparecerán. Tendremos que matarlos. Solo tendremos disponible el arma, ya que las habilidades están temporalmente no disponibles. Una vez hecho esto, subimos por las escaleras situadas a la derecha, seguimos por la plataforma metálica y nos acercamos a la puerta, la forzamos repetidamente con el botón de acción. Proseguimos por el único camino posible hasta llegar a dar a una zona interior con varias tuberías que suben hasta el tejado.

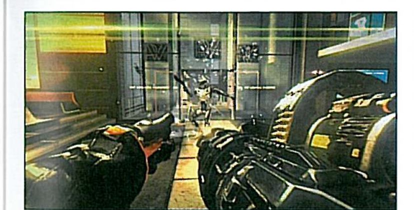
En ese momento habremos recuperado nuestra habilidad de sabotaje junto con la "superpos.

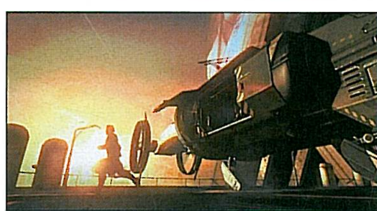












DART". Comenzarán a llegar varias hordas de enemigos. Deberemos ir acabando con todos ellos. Iremos haciéndolo poco a poco y utilizando las zonas de cobertura como nuestras otras capacidades. Cuando hayamos limpiado la zona, la puerta del montacargas situada frente a nosotros respecto a la puerta por la que accedimos, se abrirá, saliendo de su interior cuatro nuevos enemigos, dos de ellos equipados con escudos. Una vez muertos, entramos y activamos el ascensor. Se pondrá en marcha y a los segundos se detendrá. Miramos al techo para ver la salida de emergencia, nos aproximamos y con el botón de acción, primero una vez y luego repetidamente saldremos a la parte superior de la cabina. Una vez ahí, tendremos que correr y saltar hacia uno de los lados para alcanzar unas tuberías. Seguimos a través de ellas. Llegamos a unas escaleras de pared, subimos. Veremos a nuestra derecha una puerta con un candado para romper con el botón de acción. Antes de hacerlo, nos encargamos de dos hostiles ante nosotros.

Continuamos el camino. Nuevamente deberemos efectuar un salto en carrera. Una vez hecho, nos introducimos en los conductos que tenemos a nuestra izquierda. Llegaremos al final donde un pequeño muro nos impide el paso. Como ya hemos hecho en algún momento, lo derribaremos si vamos corriendo hacia él. Al hacerlo caeremos a otra zona de carga con bastantes contrarios esperándonos. Tendremos que acabar con todos ellos. Como antes, solo seguiremos teniendo disponibles algunas características. Una vez hecho, habrá que encender dos generadores, ambos situados a los lados del ascensor central situado en mitad de la sala. Al hacerlo la puerta de su hueco se abrirá, nosotros accederemos a él. Desde ahí activaremos un tercer transformador y el montacargas comenzará a bajar.

Desde su parte inferior entraremos a él por una trampilla pulsando varias veces el botón de acción. Una vez dentro, pulsamos el interruptor y comenzará a subir. A medida que avancemos escucharemos disparos que no nos afectarán. Más arriba el ascensor se detendrá, tendremos que salir para restablecer la corriente. La palanca está situada al fondo a la derecha de nuestra posición, en una caseta de vigilancia. Según nos aproximemos, irán apareciendo nuevos enemigos. Volveremos hasta el ascensor. Antes de entrar, a su derecha, activaremos el mecanismo. Ahora sí accedemos y pulsamos el botón para que prosiga su elevación. Antes de llegar al siguiente piso, se parará nuevamente. Debemos agacharnos y salir a través de un pasillo con tuberías situadas tras la puerta de este. A nuestra derecha y en el techo visualizaremos una rejilla, nos acercamos y abrimos. Arriba varios enemigos nos estarán esperando. Como siempre, acabamos con ellos. Frente a nosotros habrá dos puertas grandes, de una de ellas saldrán nuevos soldados, incluidos con escudo. Una vez limpiemos el nivel, entramos al elevador y usamos el botón. Empezará a subir y habremos terminado el capítulo.

CAPÍTULO 14

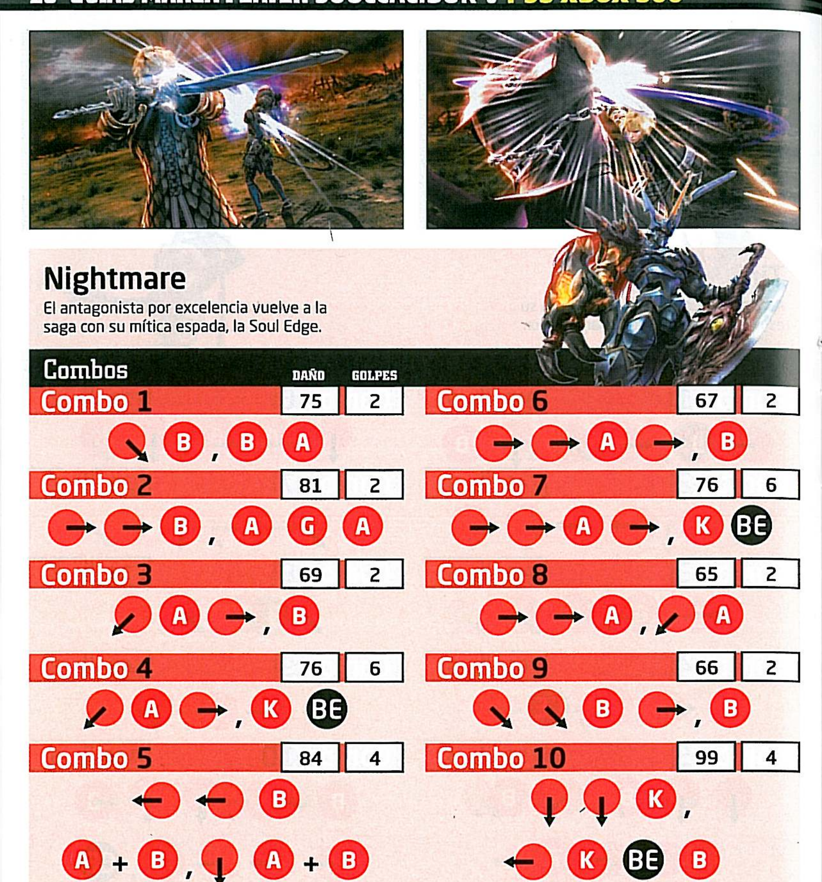
A bordo del ascensor hasta llegar a la planta correspondiente. Nos acercamos a la puerta y la abrimos pulsando repetidamente el botón de acción. Estamos en un pasillo ruinoso donde veremos un enorme agujero en el suelo frente a nosotros. Nos dejamos caer por él y avanzamos entre los escombros. Cruzamos una puerta doble y seguimos el camino. En la siguiente habitación, nada más entrar, activamos el generador de energía. A nuestra derecha encenderemos el sistema y frente a nosotros extraeremos el chip al cadáver que está sentado en la silla. Una vez hecho todo, salimos por la puerta de la izquierda y nuevamente nos dejamos caer al piso inferior. Avanzamos por la puerta metálica. Continuamos la ruta bajando por unas escaleras metálicas. Cruzamos la plataforma y seguimos bordeando hasta bajar otro piso. Ahí accederemos por la puerta de la izquierda. Al hacerlo veremos cómo somos golpeados por algo; rápido dará la cara el enemigo equipado con un traje invisible. Nos soltará y tendremos que ir a por él. Por el suelo veremos cargas explosivas de PEM o cegadoras que podremos detonar. Al final, tomaremos el camino de la derecha, a través de una puerta que se abre en vertical.

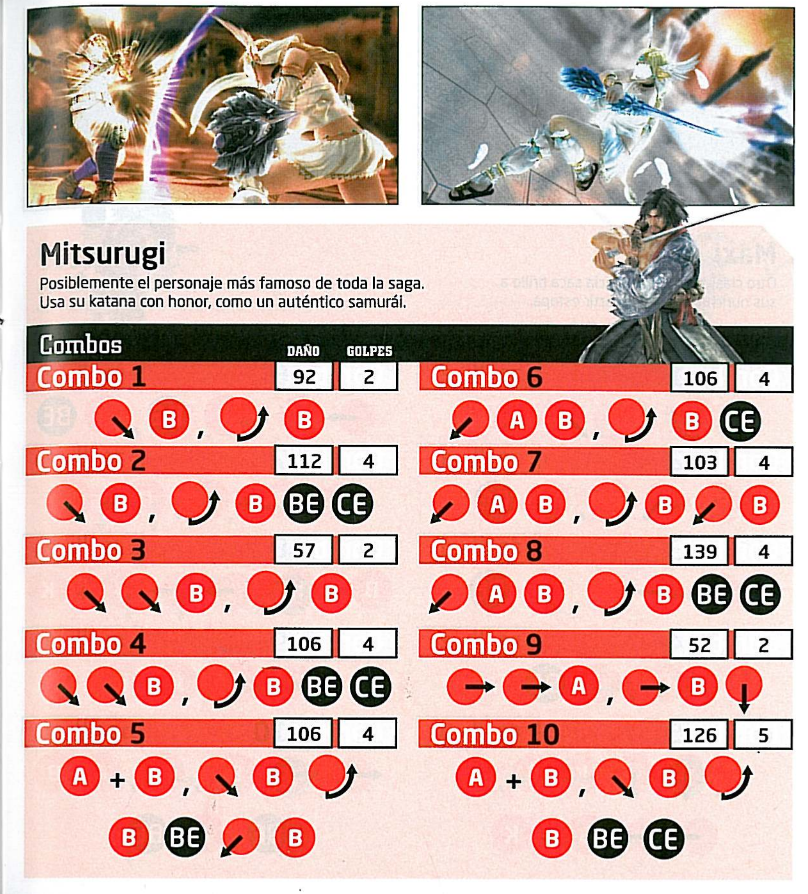
Habrá varios enemigos en la zona equipados con estas vestimentas y el suelo plagado de estas minas. Deberemos ir eliminando a todos mientras avanzamos. Para que nos resulte más fácil localizarlos, detonaremos con nuestras habilidades las granadas terrestres. Una vez lleguemos al final de la zona, veremos una puerta doble igual que por la que accedimos. Si hemos matado a todos, nos acercamos a ella, la abriremos y forzaremos con el botón de acción pulsándolo repetidamente. De nuevo en el interior saltamos a un pasadizo que está frente a nosotros. A la izquierda un enemigo equipado con un lanzallamas nos estará apuntando. Cuando acabemos con él, podemos tomar esta arma. Seguimos adelante y una vez de nuevo en el andén giramos a la izquierda. Tendremos más resistencia con varios agentes. Hasta llegar nuevamente a la zona exterior. Habrá más enemigos, incluidos los camuflados. Estos nos dispararán tanto desde nuestra altura como por encima. Una vez hayan muerto, vamos hasta el final de la zona, donde habrá un depósito de combustible, el cual podremos hacer estallar. Entramos por él o por la puerta situada a su izquierda. Una vez dentro giramos nuevamente a la derecha y proseguimos.

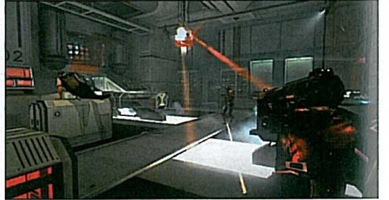
Habrá tres puertas; solo se abrirá la pequeña situada a la derecha. Entramos y de nuevo en el exterior habrá más resistencia. Nada más salir a nuestra izquierda veremos un sistema que podremos vulnerar para que nos ayude con algunos elementos del entorno. Habrá de nuevo variedad de soldados, por ejemplo, rasos, camuflados, con escudo y francotiradores. Una vez los hayamos eliminado, por la doble puerta que está situada al fondo a la izquierda respecto a nuestro acceso, aparecerá alguno más. Entramos y seguimos por el pasillo. Veremos de frente una tapadera que quitaremos con el botón de acción varias veces. Nos permitirá entrar para ver una escalera de pared que subiremos. Una vez ahí, nos agachamos y pasamos por unos conductos de ventilación. Nos dejaremos caer.

CAPÍTULO 15

Estamos en el hueco donde caímos antes con una rejilla en la pared, el único sitio para salir. Nos acercamos y la arrancamos con el botón de acción. Caeremos de manera automática sobre un enemigo al cual le partiremos el cuello. De frente a







nosotros tendremos varios enemigos con los que deberemos acabar. También en la mitad superior del lugar habrá una torreta, pero estará protegida con un inhibidor, por lo que solo podremos esquivarla.

Consejo: *A un lateral habrá una cinta transportadora con cajas. Si vulneramos su control, las podremos usar de cobertura.*

Continuamos hasta una caseta de la cual saldremos por la puerta contraria a la de entrada. Seguiremos avanzando entre las cintas transportadoras hasta llegar a una nueva sala, desde ahí podremos apagar el inhibidor de la torreta y hackearla para que nos ayude con los enemigos. Una vez hecho esto, salimos por la puerta frente a nosotros. Ahí, si la torreta no ha acabado con todos, lo haremos nosotros, y subiremos por las escaleras situadas a la derecha hasta una habitación. Forzamos con el botón de acción repetidamente la doble puerta y avanzamos por el único camino hasta llegar a un piso.

Nada más entrar, a la derecha, anularemos el sistema con nuestras habilidades y entraremos por la puerta de su lado. Estamos en un pasillo central, continuamos por él y accedemos a la primera estancia de la izquierda y seguimos de frente, con la opción de recoger datos informativos mientras tanto. Al llegar al final, salimos por la derecha y esperamos tras una puerta doble. Mientras estaremos viendo en una pequeña pantalla de nuestro visor una conversación entre la doctora Drawl y Kris Delaney. Una vez hayan concluido, entraremos y pulsaremos el botón del ascensor. Una vez llegados al piso, forzaremos la puerta pulsando el botón de acción en varias ocasiones y tendremos a ambos frente a nosotros. Ella escapará y nos enfrentaremos con él.

Irá equipado con un traje de camuflaje y la zona estará plagada de minas PEM. La primera parte será más sencilla, ya que solo tendremos que fijarnos de donde proceden los disparos y detonar la mina más próxima a él. De esta manera el traje perderá sus efectos y podremos acertar sobre él de una manera más certera. Cuando le hayamos quitado la mitad de salud, explotarán todas las cegadoras al mismo tiempo. Al recuperar la visión le tendremos sobre nosotros asestándonos un puñetazo. Nos tirará al suelo y comenzará a golpearnos con el rifle dejándonos malheridos. Nos encañonará con una pistola. En ese momento será cuando con el botón correspondiente se la sabotearemos. Le hará daño, por lo que se pondrá nuevamente de camuflaje mientras echa a correr para esconderse. Llegamos a la segunda parte del combate, donde solo tendremos nuestro revólver. Ahora nos lanzará granadas PEM. Si nos alcanzan, durante unos segundos perderemos las habilidades, y aprovechará para lanzarnos explosivas. Tendremos que desactivarlas y lanzarle las nuestras propias que estarán en estanterías cerca de la puerta del ascensor. Cuando lo hagamos, se hará visible y debemos dispararle.

Consejo: *Podremos usar nuestra visión "superpos. DART" para localizarle más rápidamente y dispararle. Cuando nos lance las granadas, nos giramos de espaldas a ellas para que el efecto que producen no nos afecte.*

Una vez le quitemos la barra de salud, quedará arrodillado. Será el momento de conseguir su chip, pero justo al llegar a él intentará matarnos con una granada. Su chip lo extraeremos con el botón de acción de entre sus miembros. Una vez obtenido, nos dirigiremos al ascensor por el que huyó Lily, justo enfrente del que salimos nosotros. Pulsaremos el botón de usar, y nos llevará a un nuevo piso. Seguimos de frente y llegamos a una zona con una escalera vertical. Trepamos por ella, según lo hacemos la ingeniera nos dará una patada que nos hará caernos. Se nos pondrá encima para pedirnos explicaciones de por qué le hemos matado. En ese momento con el botón de acción le desarmaremos y le apuntaremos. Nos dice que intentemos dispararla. Pulsamos el gatillo correspondiente pero sufriremos un cortocircuito. Se trata de un sistema de seguridad implantado por ella misma. En ese instante habrá una explosión y llegará Merit del cielo con varios agentes. Nos llevará con él.

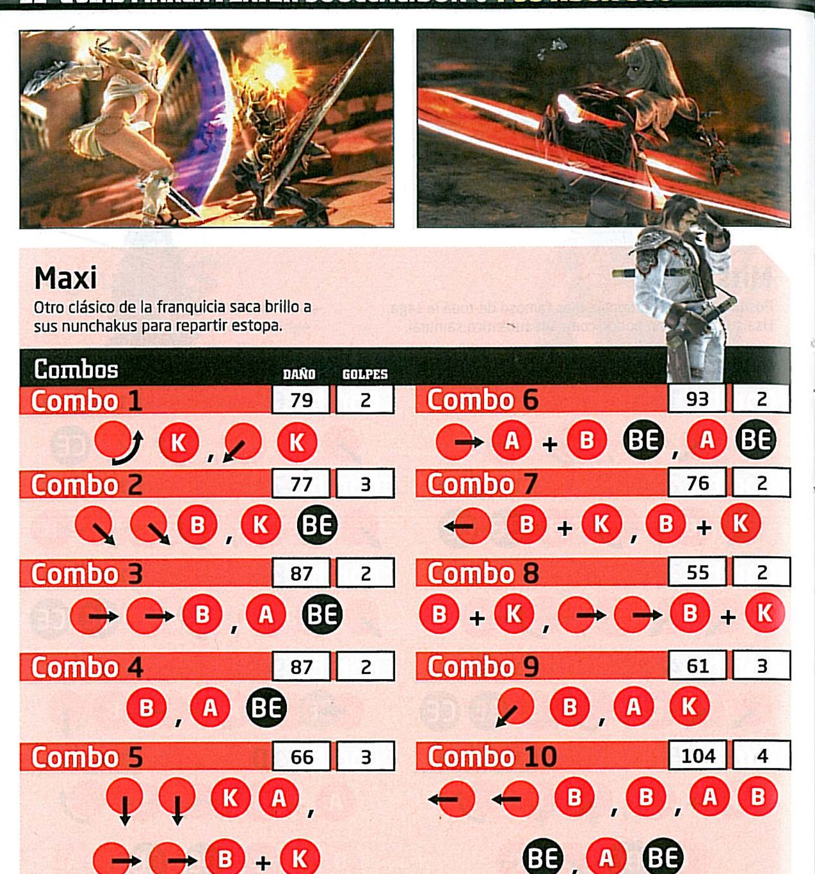
CAPÍTULO 16

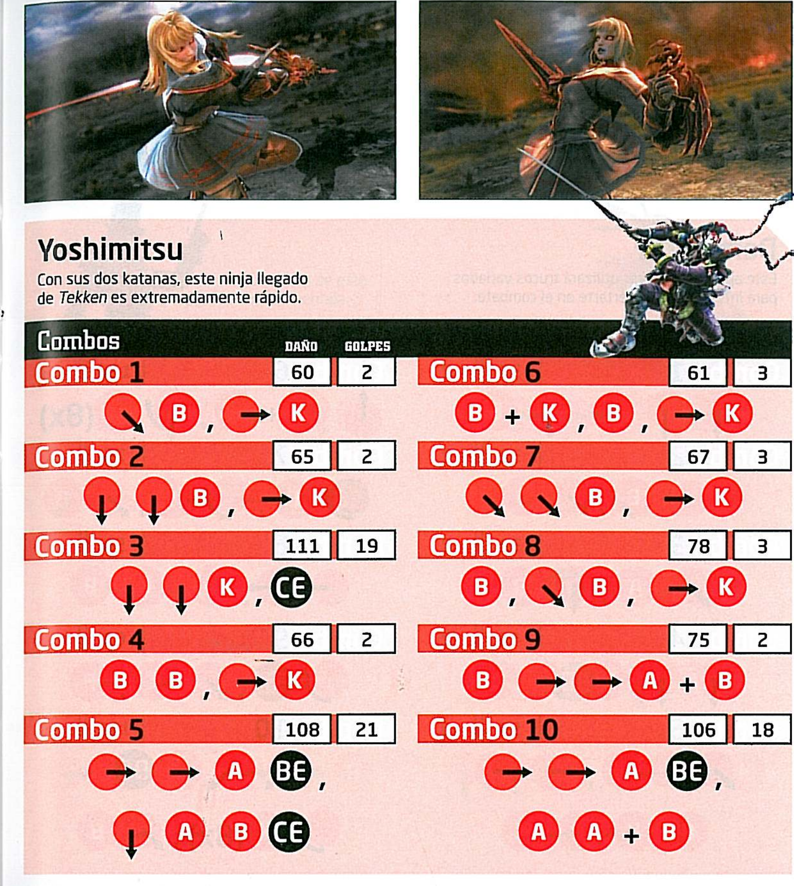
Nos encontramos atados a un asiento en las instalaciones de EuroCorp y con todos nuestros sistemas de salud y habilidades dañados. Delante nuestra: Jack Denham, Merit y un científico. Les podemos escuchar hablar sobre que nos saquen el chip y se deshagan del resto de materiales que no sirvan para nada. En ese momento sufrimos un flashback. Unos soldados entran a la fuerza en una vivienda y matan al hombre que se encontraba dentro. Manejando a uno de ellos, tendremos que avanzar y entrar por la puerta de la derecha. Veremos como otro agente asesina a sangre fría a una mujer. Un niño pequeño está escondido bajo la cama. Le extiende la mano Jack Denham y le dice que todo saldrá bien, que sus características serán muy valiosas. Éramos nosotros mismos de pequeños y lo que sucedió con nuestra familia.

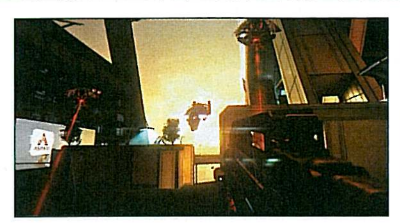
Regresamos a la actualidad. En una cámara donde se nos prepara para el proceso de extracción. Nos liberaremos de nuestros agarres pulsando repetidamente el botón de acción y acabaremos con el ingeniero que viene a retenernos. Salimos, y con una vista borrosa, avanzamos por el camino de la izquierda. Llegamos hasta una puerta, al otro lado está Merit y Lily Drawl atada como nosotros. Miramos encima de ellos y activamos la cámara de vigilancia. Ahora veremos una conversación entre ambos con la posibilidad de seguirla con tres ángulos diferentes. Una vez concluida, ella es introducida en la sala, Merit se marcha y la puerta para poder pasar se nos desbloquea. Vamos hasta su posición y la rescataremos. Primero saldrá la camilla donde está retenida, después le soltaremos los agarres y quedará liberada. Una vez hecho, desplegará una plataforma hasta el centro de la sala, ahí se encuentra un dispositivo al que entraremos de forma automática y serán restablecidas todas nuestras habilidades. Una vez haya finalizado, bajaremos del artefacto y continuaremos recto siguiendo a Lily.

CAPÍTULO 17

A bordo de un ascensor acompañados por la doctora Lily Drawl es como comenzamos. Nos advierte de que Jack Denham quiere sobrecargar todos los chips de la compañía provocando la muerte a cientos de personas, y que hay que detenerle. En ese momento nuestro elevador será atacado. Terminamos de











subir y llegamos a un recibidor con varios agentes muertos, podremos recoger las armas del suelo. Esperamos a que nuestra acompañante nos abra la puerta acristalada frente a nosotros. La cruzamos y subimos las escaleras. En el piso superior habrá enemigos de varios sindicatos disparándose entre ellos. Deberemos eliminarlos a todos, ya que también nos atacarán. Irán llegando nuevos soldados, incluidos uno con escudo y otro con inhibidor. Una vez despejado, la puerta ancha situada frente a las escaleras que subimos se abrirá permitiendo el paso a nuevos enemigos que tendremos que matar.

Una vez hecho, entramos por ella y avanzamos por el único camino hasta llegar a una nueva sala. De nuevo nos encontraremos con más resistencia. Tras los primeros agentes, llegarán nuevos a través de unos ascensores situados en un lateral de la habitación. Lo harán en un total de tres oleadas. Una vez dejen de llegar, entramos a la pequeña habitación contigua a la derecha de estos. Ahí nos posamos sobre una pequeña plataforma circular y la activamos. Saltarán las alarmas, dos torretas aparecerán del techo; habrá que vulnerarlas. Seguidamente dos naves no tripuladas con escudo llegarán. Con nuestras habilidades se lo quitaremos y las destruiremos. Una vez hecho, en una de las paredes de la habitación veremos una tapadera, nos aproximamos a ella y con el botón de acción repetidamente la quitamos. Nos agachamos y giramos a la izquierda.

Nos dejamos caer por encima de unos tubos y continuamos de frente. Al llegar a un pasillo con dos direcciones y dos puertas, tomaremos el camino de la derecha. Será el único que se abra. Al llegar la cruzaremos para dar a una nueva zona. Continuaremos recto hasta una puerta metálica que se abre lentamente. Entramos a un pequeño habitáculo y giramos la palanca con el botón de acción.

CAPÍTULO 18

Tras haber activado la palanca, cruzamos la única puerta que se nos abrirá. Subimos las escaleras mecánicas hasta que lleguemos a un piso con un ascensor en llamas bloqueando el paso. Deberemos redirigir la energía para que este se mueva. Tendremos que ser rápidos e ir vulnerando las centralitas en el siguiente orden. La primera será la central, situada en el propio elevador. Veremos como se enciende un cable, lo seguimos hacia la derecha para llegar a la siguiente. Aquí hay dos posibilidades: la superior o la inferior. Sabotearemos la inferior y de nuevo el cable se iluminará. Seguimos su recorrido hacia la derecha. Llegamos a una estación nueva. Ahora será el interruptor superior el que activaremos. Nuevamente nos fijamos en el recorrido del cable hasta llegar a una nueva. Ahora deberemos pulsar la inferior y se iluminará hasta el último punto situado justo por encima del primero, en el hueco del ascensor. Una vez hecho, una plataforma metálica descenderá y nosotros nos subiremos a ella.

La activamos y comenzamos a subir al piso superior. Salimos de ella y cruzamos la puerta frente a nosotros. Accedemos a un laboratorio con un ingeniero. Nos acercamos por su espalda y lo ejecutamos con el stick correspondiente. Seguimos por las únicas escaleras. Arriba tendremos que subir a una plataforma metálica situada a la derecha. Una vez ahí, activamos la energía con nuestra habilidad. Miramos a la izquierda y activamos un interruptor desde la distancia. Nos desplazamos hasta el final de donde nos encontramos. Desde ahí veremos frente a nosotros un nuevo interruptor al fondo para vulnerar. Una vez hecho, unos pequeños cuadrados se desplegarán permitiéndonos cruzar al otro lado. Cuando hayamos llegado a los conductos de enfrente, repetimos el proceso de los dos generadores de energía para que aparezcan las plataformas. Cuando lo hagan, cruzaremos las contrarias a las que acabamos de hacer para llegar a un conducto de ventilación por el que nos introduciremos agachados. Es corto. Al final, miramos hacia abajo y rompemos la trampilla.



Llegaremos a una sala de servidores, los cuales podremos desplegar para usarlos de cobertura. Varios agentes vendrán a por nosotros. Tras acabar con la primera remesa, de una puerta acristalada llegará un comandante con dos soldados.

Consejo: *Elimina primero a los acompañantes para centrarte luego en el jefe principal.*

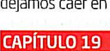
Una vez le hayamos quitado la barra de energía quedará arrodillado. Nos acercamos a él para extraerle el chip pulsando el botón de acción. Una vez hecho, todos los servidores se elevarán, y en el medio de la sala aparecerá un ordenador. Con nuestras capacidades anularemos la puerta de salida. Hecho esto, todo se guardará de nuevo en el suelo y veremos como en una esquina de la habitación hay una pequeña puerta por la que podremos pasar.

Continuamos el camino hasta una nueva sala. Vamos hasta el final y miramos hacia arriba y a la derecha para ver un panel de control. Lo sobrecargamos y la puerta que tenemos delante se abrirá. Proseguimos adelante por unas escaleras. Una vez arriba, varios agentes nos irán llegando en varias tandas hasta una última, la cual estará formada por cuatro soldados normales y uno con armadura.

Consejo: *Si nos centramos en vulnerarle la armadura y acabar con él primero, dará una descarga al resto y conseguiremos un logro/trofeo.*

Una vez eliminados todos, avanzamos hasta el final del pasillo y entramos por la puerta de la derecha. Más escaleras para subir hasta el último piso, donde deberemos proseguir por unas verticales. Aquí solo podremos salir por una pequeña puerta. Al hacerlo llegaremos a una nueva zona exterior con resistencia hostil. Como en ocasiones anteriores, acabamos con todos. Vamos hasta el final y giramos a la derecha, tendremos un mecanismo para desplegar un puente metálico. Una vez hecho, lo cruzamos. Al llegar al final continuamos por el único camino posible hasta llegar a una tapa en el suelo. Con nuestras habilidades la forzaremos. Una vez abierta nos dejamos caer en su interior.

CAPÍTULO 19



Hemos llegado al interior de la torre de EuroCorp. Avanzamos por los pasillos siguiendo la única ruta posible, entre las luces rojas y los cadáveres. Llegamos a una escaleras, las subimos hasta la









Dampierre

Este aprendiz de Joker utilizará trucos variados para intentar desconcertarte en el combate.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	37	2	↓ ↓ K , ↓ B
Combo 2	32	2	→ B , ↙ B
Combo 3	32	2	↙ A , ↓ B
Combo 4	46	2	↓ ↓ B , ↙ B
Combo 5	55	5	↙ ↙ B , ← ← B K B K
Combo 6	120	13	↑ B + K , ⤴ K (8x)
Combo 7	76	8	⤴ B , ⤴ B , ↙ B
Combo 8	58	3	→ → A , B B
Combo 9	62	5	⤴ B , ↙ K , B
Combo 10	111	13	↘ ↘ B BE ⤴ K (8x) , ↙ B

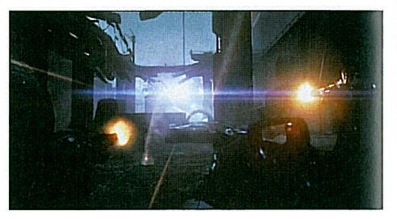
Voldo

Usa los extraños movimientos evasivos de este clásico personaje para ganar algo de ventaja.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	58	3	↙ K , ↓ B + K , K
Combo 2	63	3	↙ K , → → B BE
Combo 3	52	3	B + K , K
Combo 4	80	4	→ → K , CE K
Combo 5	75	4	→ → B , → → B → → B BE
Combo 6	55	3	→ → K , B
Combo 7	56	3	A + B ↘ , B B
Combo 8	70	6	B BE , B + K
Combo 9	49	1	B BE , ↓ K
Combo 10	65	3	↓ ↓ B , → → K → → B









última planta. Ahí veremos a la izquierda una puerta con el letrero de salida. Vamos tras ella. Nada más salir, a la derecha de la puerta, activaremos el control con nuestra habilidad para que las medidas de seguridad nos dejen pasar. Al otro lado una torreta y varios enemigos nos esperan. Hackeamos el arma pesada para que nos ayude. Una vez eliminados, avanzamos por la única puerta que veremos, tras un mostrador. Seguimos avanzando hasta una sala de control, ahí deberemos tirarnos por una tapa abierta en el suelo. Una vez abajo, avanzamos entre los tubos hasta el final. Desde ahí, pulsando el botón de acción repetidamente, abriremos la puerta.

Estamos en una gran sala repleta de agentes con los que tendremos que acabar. Lo primero será hackear la torreta de la parte superior para tenerla a nuestro favor y que nos ayude con los enemigos. Tras haber acabado con los primeros, una nave transportadora dejará nuevos soldados variados, con escudo e inhibidor. Una vez muertos, ahora serán los ascensores situados a ambos lados del escenario los que descargarán más agentes. Los localizaremos muy rápido, ya que a su lado se iluminarán luces de alarma. Ahora serán las puertas laterales situadas a la derecha de por donde accedimos las que se abrirán para la entrada de más hostiles. Primero lo hará una, luego otra y finalmente ambas. También acabaremos con todos ellos. Alcanzamos la última parte, los tres ascensores colocados frente a nosotros en relación a nuestra llegada. Primero desciende el de la izquierda, segundo el de la derecha y finalmente el central.

Consejo: *Cada determinado tiempo tendremos que hackear la torreta situada en la parte superior de la sala para que nos ayude a eliminar a los enemigos.*

Una vez eliminados entramos en él y pulsamos el botón. Comenzamos a subir y llegamos a una planta donde prosiguen los enfrentamientos. Salimos del ascensor y, a medida que avanzamos por la única ruta posible entre los pasillos del edificio, vamos matando a todos los agentes que vemos a nuestro paso. Llegamos a una nueva sala de servidores bastante amplia. Una vez no tengamos resistencia proseguimos hasta el final y giramos a la derecha, como a un despacho diáfano con una única puerta. Entramos y subimos unas escaleras. Una vez arriba anulamos el sistema de cierre y pasamos por una doble puerta. Estamos en el piso superior de la habitación a la que llegamos tras salir del ascensor. Desactivamos los cierres de unas puertas de seguridad que antes permanecían cerradas. Nos dejamos caer a través del cristal roto y vamos a través de ellas, por unas escaleras mecánicas. Llegamos a un nuevo piso de EuroCorp.

Eliminamos a los agentes y vulneramos una torreta voladora para que nos ayude. Pasamos por un hueco al final de todos los cierres de seguridad situados a la izquierda de la habitación. Llegamos a un gran pasillo central, con multitud de despachos a ambos lados, todos cerrados. Continuamos de frente hasta unas escaleras, las cuales subiremos hasta el piso superior. Cruzamos la pasarela para llegar al otro lado. Giramos a la izquierda y seguimos eliminando a todos los soldados que salen a nuestro paso.

Al final nuevamente veremos otras escaleras de subida, vamos por ellas. Arriba más rivales vendrán a por nosotros, entre ellos algunos voladores y otro con un escudo. Cuando hayamos acabado con ellos estaremos frente a la puerta de una cripta, con dos cierres situados a cada lado de la misma. Habrá que anularlos de forma seguida para que se abra.

Consejo: *Es mejor hacerlo con la visión "superposición DART", ya que al ser a cámara lenta tendremos un poco más de margen de tiempo para pulsarlos. Si lo hacemos a la primera obtendremos un nuevo y flamante logro/trofeo.*

CAPÍTULO 20

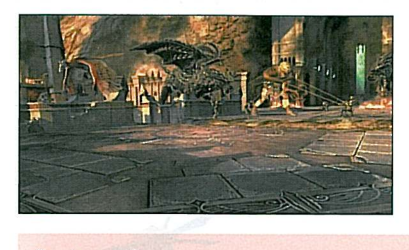
Proseguimos el camino en el que nos habíamos quedado en el capítulo anterior. Solo se podrá avanzar por la única puerta situada frente a nosotros. En la siguiente sala iremos hasta el fondo hasta una nueva doble puerta. Avanzamos por un pasillo, y seguimos por una plataforma metálica. Una vez llegados a este punto, aparecerán Merit, armado con una torreta, y dos agentes de élite que lo acompañan. Serán los enemigos finales del juego. Lo primero que hará será dispararnos una ristra de misiles que no se podrán esquivar para hacernos caer el piso inferior. Una vez ahí, será la hora de la batalla.

Los dos agentes bajarán a nuestra altura, mientras que Merit se mantendrá en un ascensor. Estos enemigos estarán protegidos con escudos inmunes a las balas, al mismo tiempo que los protege un campo magnético que procede directamente de Merit. Como en ocasiones anteriores, lo primero que tendremos que hacer es cortocircuitarles la protección para que se vuelven vulnerables. Una vez conseguido, habrá que bajarles la barra de salud. Este proceso habrá que repetirlo en un par de ocasiones. Una vez estén debilitados, nos tendremos que acercar a ellos y ejecutarlos pulsando el stick correspondiente. Pero cuidado, porque si Merit está en el ascensor, estará con un campo a su alrededor. Para evitarlo, antes de acabar con ellos, dispararemos a nuestro ex compañero para que el ascensor se vaya unos instantes y nos dé la facilidad de acabar con ellos. Tendremos que ser rápidos, porque disponen de un sistema de autoreinicio que les otorga una barra de salud completa, solo que sin escudo.

Una vez eliminados los dos agentes de élite, Merit bajará a nuestro piso, protegido y armado. Podrá efectuarnos ataques a larga distancia con cargas explosivas, demasiadas para desactivarlas todas, y largas ráfagas con la torreta. Además de llevar una protección resistente que tendremos que vulnerar como mínimo en tres ocasiones. Una vez lo hayamos logrado, en la cuarta barra de salud que le quitemos, se quedará tendido en el suelo.

Será el momento de acercarnos y ejecutarlo. En ese momento tendremos una pelea cuerpo a cuerpo de manera automática en la que solo la finalizaremos con una secuencia de golpes asestados por nosotros mismos con el botón de acción.

Consejo 1: *Para acabar con los agentes de élite, les dejaremos la última barra de salud. Antes de quitársela, disparamos a Merit para*









Astaroth

Utiliza el hacha a dos manos y la ventaja de tener un cuerpo enorme cuando controles a esta bestia parda.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	47	2	↘ B, ← B
Combo 2	80	2	← ← B, ← B
Combo 3	62	3	↘ A + B, A
Combo 4	61	2	→ K, ← ← B
Combo 5	100	3	(giro) B + G, ↓ ↓ B BE, → → B
Combo 6	73	2	(semicírculo), ↓ ↓ B
Combo 7	73	3	→ → B, → → K BE
Combo 8	103	2	→ → K, ↓ ↑ B + G
Combo 9	76	2	← A, B + G
Combo 10	110	5	← ← A, A B ↓ ↓ K, ↓ ↓ B

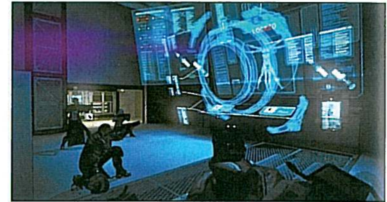
Alpha Patroklos

Después de recibir la espada de espíritu, Patroklos cambia su estilo de lucha adaptándolo a esta nueva arma.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Secuencia
Combo 1	58	2	↗ A, B A
Combo 2	75	5	→ → K, CE
Combo 3	67	5	↓ A, CE
Combo 4	54	2	↓ A + B, ↗ A B
Combo 5	103	5	↙ B + G, ↗ A B ↗ A B
Combo 6	67	2	← ← B, ↑ A + B
Combo 7	65	2	↗ A B, ↗ A B
Combo 8	58	2	↙ ↙ B, ↘ A B
Combo 9	54	2	↙ ↙ B, ↗ A B
Combo 10	85	3	↘ B, ↓ A BE ↗ A B





que desaparezca temporalmente y no les proporcione el escudo. Entonces terminamos de quitarles la salud, nos acercamos a ellos y los ejecutamos. Es posible realizárselos a ambos en el mismo turno si su vida no es muy elevada.

Consejo 2: *Usar en todo momento las coberturas. En ocasiones no estarán disponibles, pero podremos activarlas con nuestras habilidades.*

Consejo 3: *Efectuar las vulneraciones y los disparos con la visión de "superpos. DART", ya que la cámara se ralentiza, aportándonos mayor precisión, y si llevamos la mejora correspondiente, también harán más daño de impacto.*

Una vez eliminado, salimos por el agujero en la pared que hemos hecho durante el enfrentamiento y nos dirigimos hacia el ascensor donde Merit se encontraba. A medida que nos acerquemos, este bajará para podernos subir a él. En el piso superior, según salimos, continuamos de frente por la pasarela.

Poco a poco nuestra visión y estado irán sufriendo al intentar ser desactivado por Jack Denham, pero Kilo continuará automáticamente hasta el despacho de este pese a irse debilitando por momentos. Ahí tendremos una conversación con él, donde nos intentará convencer de que todo lo ha hecho por nuestro bien. Caeremos al suelo, parece que hemos llegado a nuestro final. Con la pantalla en negro, pulsaremos el botón de acción repetidamente, nos levantaremos y nos acercaremos a él. Jack Denham se tirará al vacío de espaldas.

En ese momento aparece Lily Drawl. Nos pedirá perdón por habernos utilizado para acabar con él. Nos deja una pistola y nos pregunta que qué haremos ahora que nadie nos da órdenes, y se marcha. Miramos ambas cosas y saltan los créditos. ¡Enhorabuena! Has terminado Syndicate y desbloqueado un nuevo logro/trofeo.

SYNDICATE™

COOPERATIVO:

Según Starbreeze la miga del título es su modo cooperativo. Lo desmenuzamos para que no tenga ningún secreto.

Una vez accedamos, en la parte superior de la pantalla tendremos cinco apartados.

MURO
Para mantenernos informado a tiempo real de nuestros últimos logros/trofeos conseguidos o algún otro hecho de importancia.

SALA
Sitio para jugar una partida rápida o privada con algún amigo. Tendremos la posibilidad de seleccionar mapa o dejarlo al azar y escoger la dificultad entre normal o difícil (aquí no habrá fácil).

AGENTE
Será nuestro soldado para el campo de batalla, con posibilidades de modificarlo, afectando notablemente a la experiencia de juego. Conocer la experiencia y el rango que tenemos y el porcentaje que tenemos completado.

Equipamientos: Disponibles 3 conjuntos, cada uno basado en un estilo de juego. Son de defensa, ataque y apoyo, todos ellos con la posibilidad de cambiar el nombre y modificar sus contenidos. Lo primero será el Arma 1, a elegir entre escopetas y rifles. Arma 2, todas ellas compuestas por pistolas. Aplicación 1, solo tres disponibles: enlace daño, que nos servirá para incrementar el daño que producen los miembros de nuestro equipo; protección, que aportará un escudo electromagnético a todos y sabotaje, que inflige daño moderado y derriba a los enemigos. Por último, Aplicación 2, no disponible hasta mejorar nuestro chip de memoria; nos dejará equipar 2ª capacidad.

Actualizaciones de chip: Según vayamos progresando, obtendremos puntos que invertiremos para obtener nuevas capacidades. De serie ya estaremos habilitados con tres de ellas –vulneración, curación y reinicio–, pero tendremos un total de 25 sin contar las mencionadas anteriormente. Cada una influirá de manera distinta aportando diferentes formas de afrontar una situación.

Investigación armamentística: Es nuestro taller para mejorar todas las armas del modo cooperativo. No se podrán modificar las mismas características, y los costes serán diferentes. Las mejoras nos valdrán vales de planos para armas. Estos se conseguirán arrancando chips enemigos y completando misiones. Algunos ejemplos de equipo a mejorar son la capacidad de nuestros cargadores, potencia de fuego con modificaciones o la estabilidad y cadencia de tiro.

Investigación de aplicaciones: Si antes mejorábamos nuestro arsenal, ahora necesitaremos documentos de desarrollo para mejorar las aplicaciones. Solo estarán al principio las tres mencionadas anteriormente, y según completemos los diferentes mapas, dispondremos de nuevas que se unirán a las que ya tenemos. Al igual que las armas, tendrán un coste, en esta ocasión será un Módulo ROM.

Desafíos, contratos, estadísticas y marcadores: Los desafíos serán una serie de objetivos secundarios que se irán cumpliendo sin darnos cuenta a medida que juguemos (hay un total de 125). La mayoría serán muertes con un arma determinada o de enemigos concretos, aunque habrá otros alternativos como realizar ejecucio-











Algol

Cuenta la leyenda que el Rey Algol es el mismísimo forjador de la legendaria espada Soul Edge.

Combos

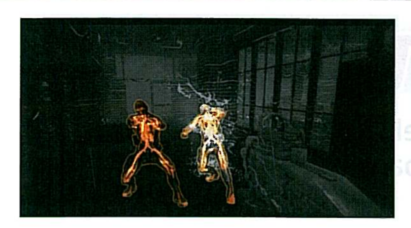
Combos	Daño	Golpes	Comandos
Combo 1	84	5	← ← B , → B + K
Combo 2	63	4	↘ B , B
Combo 3	54	2	↑ B , ↓ K
Combo 4	55	4	← B A , ⤴ B
Combo 5	165	3	↓ ↓ A CE ⤴ A + B + K
Combo 6	74	4	→ → B BE , ← A B
Combo 7	80	7	← ← B , ↑ A + B
Combo 8	84	4	← B A , ↘ B BE
Combo 9	87	6	↑ B , → → B CE
Combo 10	157	3	→ → B CE ⤴ A + B + K

Pyrrha Ω

Después de asumir el gran riesgo, Pyrrha consigue el mejor premio de todos.

Combos

Combos	Daño	Golpes	Comandos
Combo 1	104	4	← A , ⤴ ⤴ B , ←
Combo 2	124	4	← A A , CE
Combo 3	55	2	← ← B , ⤴ ⤴ B
Combo 4	59	2	← B , ⤴ ⤴ B
Combo 5	73	3	→ B , → B , BE ⤴ ⤴ B
Combo 6	110	3	← B , CE
Combo 7	63	2	→ → B , ⤴ ⤴ B
Combo 8	98	3	⤴ A A , CE
Combo 9	98	3	↓ ↓ A , ← ← K
Combo 10	96	5	→ → B + K A B , ⤴ ⤴ B









nes, descuartizar personas o curar y salvarnos a nosotros mismos o a nuestro equipo. Al superarlos conseguiremos puntos de experiencia para subir en los marcadores. Los contratos se nos asignarán de forma automática si algún amigo o miembro del sindicato tiene un rendimiento mejor que el nuestro. En las estadísticas totales veremos las bajas, muertes, curaciones, reinicios, tiempo de juego y puntuación por minutos que llevamos en el modo cooperativo. En el marcador podremos comparar nuestras estadísticas con nuestros amigos, con los 100 mejores o ver sólo las nuestras propias. Por último, estarán todos los mapas, los cuales solo podremos ver mediante estrellas en qué nivel lo hemos completado (1 estrella fácil, 2 estrellas normal, 3 estrellas difícil).

SINDICATO

Aquí tendremos la posibilidad de crear el nuestro propio. Hacerlo será muy sencillo, lo primero será escoger un nombre, por ejemplo, Marca Player. Luego una etiqueta de 1 a 3 letras, MP. Y un logotipo a elegir entre más de 40 diferentes (con posibilidad de girarlo). con su fondo y color.

Miembros y estadísticas: Aquí podremos ver detalladamente todas las estadísticas de los miembros que forman nuestro sindicado, como la experiencia, el tiempo de juego, la relación entre bajas y muertes o la puntuación media por minuto. También quién es el mejor jugador en determinadas acciones como puntuación, bajas generales o de alguna armadura en concreto, curaciones, reinicios, salvador o quién usa más las aplicaciones ofensivas y defensivas.

Bolsa: La evolución de nuestro sindicato. Se representará mediante un gráfico con la información de los últimos tres meses.

Marcador: Al igual que sucede con nuestro agente, también podremos comparar nuestras cifras del sindicato con nuestros amigos, con los 100 mejores o ver sólo las nuestras propias.

Objetivos: Son lo mismo que los desafíos de nuestro agente, solo que las cifras obtenidas aquí serán globales, es decir, participan todos los miembros que formen el sindicato. Cuanto mayor sea el número, antes las conseguiremos.

Abandonar sindicato: Como su propio nombre indica, en cualquier momento podremos abandonarlo para crear uno nuevo o unirnos al de un amigo.

Infobank: es el mismo mencionado en la campaña principal. Aquí encontraremos toda la información de *Syndicate*.

Según vayamos jugando partidas multijugador, conseguiremos experiencia para aumentar de rango y así mejorar nuestro chip. Las habilidades y armas no se optimizan de forma instantánea, sino que podremos ir poniendo un máximo de dos por elementos. Para finalizarlas necesitaremos un número determinado de puntos que se consiguen como la experiencia.

Consejo: *Si formamos un sindicato con cuatro o más miembros, todos conseguirán un logro/trofeo.*

MAPAS/MISIONES

Para afrontar los nueve mapas de la mejor manera posible, lo mejor es ir haciéndolos por orden, ya que, como bien has podido observar en la misión de cada uno, están conectados. La dificultad se va incrementando. Mientras que en los primeros la oposición por parte de los agentes es menor, en los posteriores será lo contrario. Además de añadir un mayor número de enemigos, también la variedad de estos –sargentos, naves voladoras y hostiles con escudo protector de diversos niveles de vulneración–. Consejo: Es recomendable ir curándose constantemente la salud entre los miembros para evitar males mayores. Para ser más efectivo uno se puede quedar más rezagado al resto del grupo.

La duración también se verá aumentada, pero siempre será la misma mecánica. Cada mapa siempre tendrá el mismo objetivo a cumplir, no será diferente cada vez que juguemos. De hecho hay poca variación de objetivos, solo tres. Estos serán: llegar a un punto determinado como primera opción; introducirnos en unas instalaciones concretas, robar unas cajas y llevarlas hasta nuestro helicóptero como segunda opción o como tercera, una vez llegados al final de una fase, eliminar bastantes agentes poderosos que se irán autoregenerando la salud.

Consejo: *Usar armas potentes y no querer ir a por todos al mismo tiempo, sino mejor uno a uno.*

Respecto al camino a seguir en cada mapa es complicado describirse como tal. Cierto es que, al igual que el modo campaña, será lineal, siempre avanzando hacia delante y acabando con toda la resistencia que vaya saliendo a nuestro paso. Habrá zonas más amplias con varios objetos que nos servirán de cobertura, aquí el equipo puede abrirse e ir avanzando en abanico y así poder dominar más zonas. Mientras que en otras serán más cerradas, donde la principal estrategia será la cobertura de unos a otros. También encontraremos varios puntos de control donde será necesario estar todos los jugadores de la partida, sino no podremos avanzar. Eso sí, si por algún motivo no vemos correcto el comportamiento de alguno de ellos o no queremos que esté con nosotrospodremos votar para su expulsión en partidas públicas.

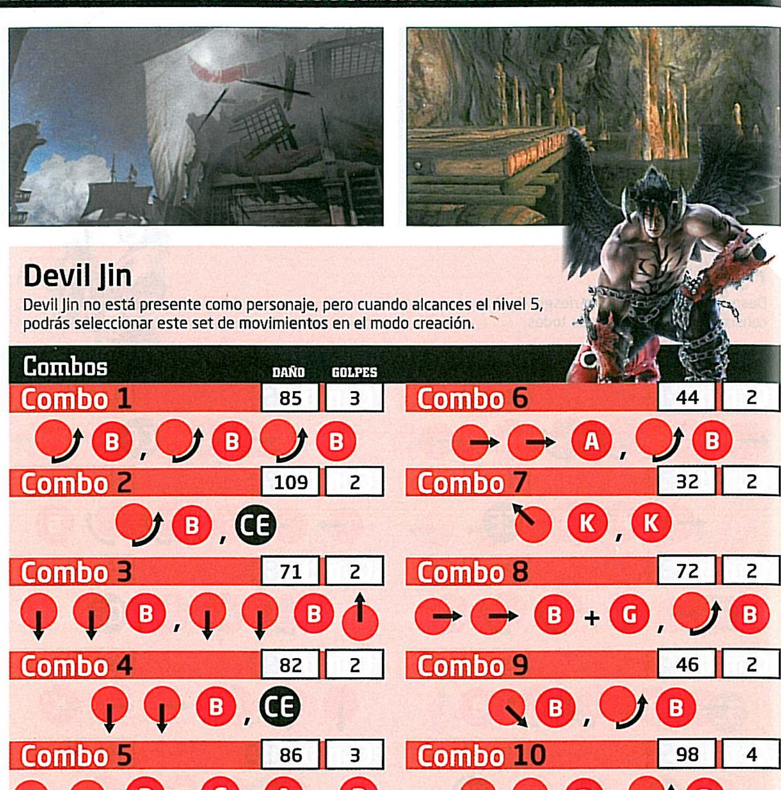
Consejo: *Si jugamos varios miembros de un sindicato en la misma partida, es recomendable que cada uno vaya equipado con diferentes habilidades y así tener más variables y posibilidades a la hora de eliminar al enemigo.*

EUROPA OCCIDENTAL

El sindicato Cayman-Global está intentado robarnos acciones en Europa Occidental. Están estableciendo bases militares para defender su posición. La situación es inaceptable, tenemos que darles una lección. Nos situaremos a las afueras de su base principal en la zona. Nuestras órdenes son eliminar a su líder al mando: el coronel Gabron.

EUROPA OCCIDENTAL

Hemos localizado una base secreta de investigación armamentística perteneciente a Cayman-Global. La seguridad de la base no es excesiva, pero tienen una red de instalaciones militares de apoyo

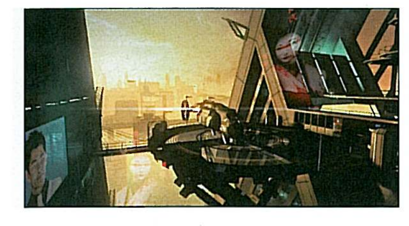


Devil Jin

Devil Jin no está presente como personaje, pero cuando alcances el nivel 5, podrás seleccionar este set de movimientos en el modo creación.

Combos

Combo	Daño	Golpes	Comando
Combo 1	85	3	↗ B, ↗ B ↗ B
Combo 2	109	2	↗ B, CE
Combo 3	71	2	↓ ↓ B, ↓ ↓ B ↑
Combo 4	82	2	↓ ↓ B, CE
Combo 5	86	3	→ → B + G, A + B / BE → →, ↗ B
Combo 6	44	2	→ → A, ↗ B
Combo 7	32	2	↖ K, K
Combo 8	72	2	→ → B + G, ↗ B
Combo 9	46	2	↘ B, ↗ B
Combo 10	98	4	↓ ↓ B, ↗ B / ↗ B, ↗ B





que la rodean. Entraremos en la base, encontraremos los discos duros con los datos de la investigación y saldremos antes de que pidan refuerzos.

ACELERADOR ATLÁNTICO
Nuestro próximo objetivo es el célebre Acelerador del Atlántico. Efectuaremos un barrido completo y eliminaremos toda la presencia enemiga de la base. Habrá bastantes agentes enemigos que opondrán una dura resistencia. Una vez conseguido saldremos lo más rápido posible del lugar.

COLORADO
Aspari quiere negociar un pacto de no agresión tras nuestra exitosa ofensiva a Cayman-Global. Aceptamos iniciar las negociaciones, ya que eso nos proporcionará acceso a sus oficinas. El objetivo son sus investigaciones sobre el tejido muscular biomecánico. Encontraremos una fuerte presencia militar con la que tendremos que lidiar.

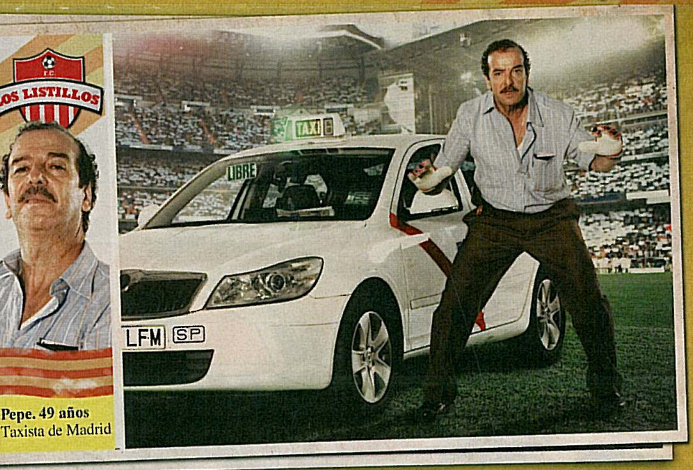
CHINA
Uno de nuestros infiltrados en el sindicato Aspari ha informado de una respuesta militar tras el incidente de Colorado. El objetivo será interceptar a un grupo de asesores militares que se dirigen a una importante reunión de planificación y detenerlos antes de que lleguen a su destino. Contaremos con la ayuda de un equipo técnico para acceder a la red de túneles de alta seguridad.

CHINA
Mientras Aspari se recupera del golpe que le hemos asestado en China, nuestros analistas de mercado han conseguido localizar la punta de lanza de su contraataque. Hemos detectado un repunte en la compra de acciones en la zona de Escandinavia. Hemos ubicado su base de operaciones en una zona portuaria en Suecia. Tienen agentes y oficiales de alto rango en posición y el ataque no se hará esperar. Nuestra tarea será entrar y efectuar un barrido completo antes de que inicien su ofensiva.

TERRITORIOS SEPTEN.
La tensión con EuroCorp en las Ciudades Gemelas va en aumento. Hemos descubierto que han conseguido infiltrarse en nuestro lado de la ciudad y están extirpándoles órganos a nuestros clientes. Tanto los órganos como los beneficios que generan son nuestros. Su base de operaciones parece estar en algún lugar cerca de la grieta que separa ambas ciudades. Encontraremos la incursión, eliminaremos toda la resistencia y recuperaremos los órganos.

ARGENTINA
Hemos averiguado quiénes son los responsables de la incursión en los territorios septentrionales. Dos de nuestros agentes se pasaron a EuroCorp a nuestras espaldas. Han conseguido escapar y están escondidos en las oficinas que tiene la compañía en Argentina. Necesitamos llevar a cabo una actuación ejemplar, así que tendremos que tomar el edificio.

NUEVA INGLATERRA
Ha llegado el momento de atacar el corazón de EuroCorp. Tendremos que entrar y conseguir el preciado Dispositivo Leonardo. Si continúa en sus manos, serán capaces de producir agentes de calidad superior y a un ritmo alarmante. Tendremos que privarles de esa ventaja apropiándonosla nosotros.



DERROTA A LOS LISTILLOS



Pepe antes conducía el autobús de un equipo de fútbol. Ahora cree conducir el futuro del fútbol moderno.

COMIENZA LO BUENO. EMPIEZA LA LIGA





PATROCINADO POR: telepizza.es

CREA YA TU PRIMER EQUIPO GRATIS EN MARCA.COM

ligafantastica.com

Virtua Tennis 4™
Edición World Tour
El videojuego Nº1 de tenis ahora para PS Vita
Disponible el 22 de Febrero






3 www.pegi.info
© SEGA. SEGA and the SEGA logo and VIRTUA TENNIS are either registered trademarks or trademarks of the SEGA Corporation. All trademarks used herein are under licence from their rspective owners. "PS" and "PlayStation" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Also, "PSVITA" is a trademark of the same company. All Rights Reserved.